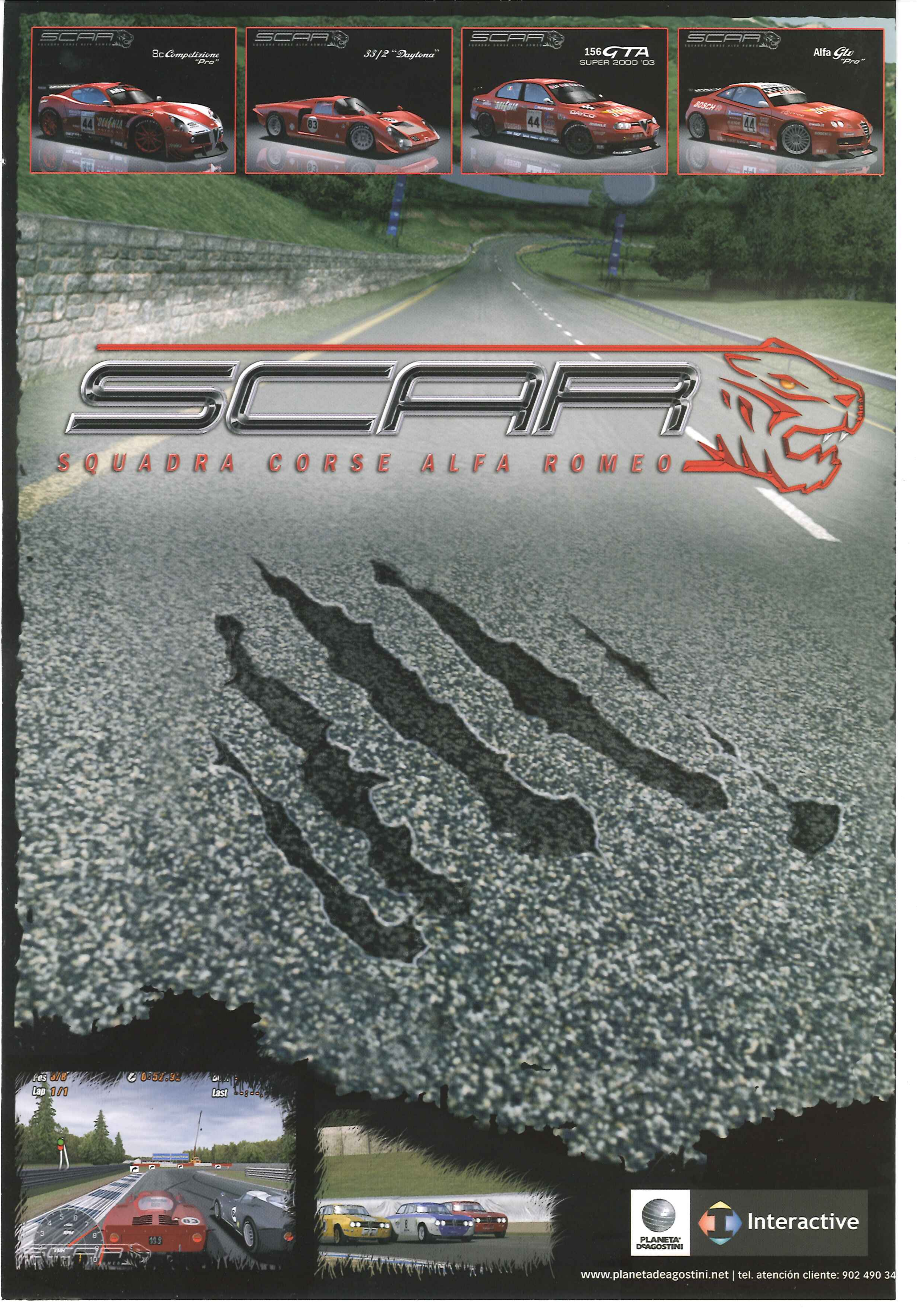


SÓLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: LIONHEART + DEMOS, PARCHES...
DVD DE REGALO
PCL
Nº 3
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
REPORTAJE
STAR WARS
Más allá de la pantalla
Primeros detalles de...
CALL OF DUTY 2
THE MATRIX: PATH OF NEO
TOMB RAIDER: LEGEND
ANÁLISIS
EMPIRE EARTH II
STRONGHOLD 2
COSSACKS II
Secuelas de la historia
DOOM 3: LA RESURRECCIÓN DEL MAL
Crónicas marcianas
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Precisión quirúrgica
NÚMERO 3 ESPAÑA 3,95 EUROS
50003
8 421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS ➤ Project: Snowblind • Lego Star Wars • Championship Manager 5 • SRS • Silent Hunter III • Driv3r
Freedom Force vs The 3rd Reich • X-Plane 8 • Sudeki • Stolen • The Suffering • Micro Flight • Still Life...


SCAR
8c Competizione "Pro"
33/2 "Daytona"
156 GTA SUPER 2000 '03
Alfa GTV "Pro"
SCAR
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
www.planetadeagostini.net | tel. atención cliente: 902 490 34



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
Miquel Echarri
m.echarri@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, J. J. Cid, O. Garcia, M. González, M.A. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y D. Valverde

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alexandre Foix

RETOQUE DIGITAL
Dídac Campano

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

QUE INVENTEN ELLOS

Seguro que ya os oído por ahí que una nueva promoción de consolas está a punto de saltar a la palestra. Tres de ellas van a centrar los focos: la de Microsoft, la de Sony y la de Nintendo. Vuelven a ser los tres principales actores de la actual generación, y parece que van a repartirse los roles de la misma manera: una será la cumbre tecnológica, otra un trasto multimedia de éxito masivo y la tercera una simpática extravagancia con su sólida cuota de mercado.

Aunque parezca mentira, uno de los principales beneficiarios de este nuevo asalto en el duelo por la supremacía consolera va a ser nuestro PC. Como se ha generalizado la filosofía multiplataforma, nos va de perlas que las consolas den un tirón en términos de prestaciones y excelencia gráfica. Así seguro que las futuras conversiones a PC son un poco mejores y sacan algo más de partido al espléndido hardware propio de los compatibles.

Seguiremos teniendo muy buenos productos exclusivos o de orientación pecera, y a ellos se unirán títulos multiplataforma mejores que los actuales. Mientras ellos se esfuerzan en desarrollar plataformas lúdicas con mayor capacidad, nosotros podemos mantenernos fieles a la nuestra, que mejora día tras día de forma progresiva y no tiene techo. Así pues, que inventen ellos, que a nosotros también nos beneficia este brote nada espontáneo de creatividad ajena.

Y nada más. Sólo decirte que Miquel Echarri, que lleva con nosotros desde el principio de nuestra aventura común (primero en *Game Live*, ahora en esta revista que tienes en las manos) se va para continuar su carrera profesional en otro ámbito. Le vamos a echar mucho de menos. Suerte, compañero.

La Redacción

En portada



COSSACKS II
Napoleonic Wars

Batallas legendarias, cañones a mansalva y cientos (por no decir miles) de unidades desangrándose en pantalla. Todo un espectáculo para la vista y una exhibición de pulcritud y sentido del espectáculo de las que no se ven todos los meses.

40

SPLINTER CELL
Chaos Theory



A Sam Fisher le sientan estupendamente las canas. Con esta nueva entrega de la serie de sus aventuras, el veterano agente reverdece laureles y exhibe nuevas habilidades e ideas. Los *Splinter Cell* se suceden a velocidad de crucero sin decepcionar nunca.

44



DOOM 3
La resurrección del mal

Marte resplandece de nuevo en el cielo con el brillo del infierno gracias a una expansión que no se ha hecho esperar. Más oscuridad y más enemigos para que corran ríos de adrenalina.

80

CONTENIDOS

Actualidad

Reportaje

Avances

Análisis

Informe

Claves

Zona.net

Bazar digital

Secciones

ZONA α





Deberes bélicos

Call of Duty 2 ACCIÓN

La secuela de uno de los mejores juegos bélicos hasta la fecha ya está en camino. "Con *Call of Duty 2*, pretendemos crear el juego de acción más intenso y realista imaginable, con una atmósfera visual sorprendente y una tecnología avanzada que aporta un nivel de autenticidad sin precedentes". Son palabras de Grand Collier,presidente de Infinity Ward, que confirma también la gran intensidad que van a tener los combates en esta secuela: "Vamos a ofrecer al jugador una descarga de adrenalina que les dejará sin aliento".



Un nuevo sistema de comunicación durante el combate aumentará el grado de realismo.

En un paso al frente hasta cierto punto previsible, el juego de Infinity Ward acercará posiciones con el notabilísimo *Brothers in Arms* potenciando la interactividad con los compañeros de escuadrón y dando una dimensión más estratégica a los enfrentamientos. En *COD 2*, los escuadrones tendrán la libertad de asumir varios objetivos, utilizarán tácticas realistas e incluso podrán enviar mensajes en tiempo real actualizados y siempre en función del contexto.



El humo del campo de batalla puede hacer que no veas al enemigo o que él no te vea a ti.

COD 2 está siendo desarrollado bajo un nuevo motor gráfico que, entre otras muchas cosas, permitirá reproducir de manera fidedigna todo tipo de efectos atmosféricos, desde las ventiscas de las tormentas de nieve en Rusia hasta las tempestades de arena de África del Norte. Activision tiene planeado lanzar el juego en otoño de este año.

Todo o nada

Tomb Raider: Legend AVENTURAS

Con *El ángel de la oscuridad*, la saga Tomb Raider tocó fondo, tanto en términos de calidad como comerciales. En lo que se antoja un último intento por salvar la cabeza de Lara Croft, Eidos ha decidido ceder el desarrollo de lo que será la sexta entrega de la saga a la veterana compañía Cristal Dynamics y reclutar al creador original de Lara Croft, Toby Guard.

El popular programador cree que el secreto para resucitar la franquicia pasa por potenciar el personaje de Lara, "que sigue resultando totalmente irresistible". "Con *Tomb Raider: Legend*", afirma, "exploramos los principales rasgos de su personalidad para revelar aquella Lara Croft que los jugadores esperan ver".

Además, *Tomb Raider: Legend* intentará marcar diferencias mezclando los logros de las dos últimas entregas de *Prince of Persia* con lo mejor de los primeros capítulos de *Tomb Raider*. Aún no hay fecha de publicación para este prometedor regreso.



La nueva Lara Croft ofrecerá un aspecto mucho más acorde con los tiempos que corren.



¿Cómo se apellidaba el militar y estadista francés Napoleón?

☐ Brunamonti ☐ Campano ☐ Bonaparte

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de junio e indicar "Concurso *Cossacks II*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de junio y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de julio.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

La venganza alemana

Desperados 2: Cooper's Revenge ESTRATEGIA

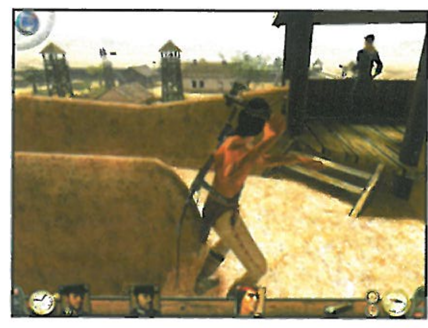
Cooper's Revenge será la segunda entrega de *Desperados*, un juego con aires de western interactivo y una fórmula similar a la de *Commandos*. Esta vez, la compañía de ferrocarriles pretende desalojar a los indios de sus tierras para seguir tendiendo raíles, y el desperado Cooper no puede permitir que eso ocurra.

Aunque seguirá fiel a la mecánica de juegos como *Commandos*, este nuevo *Desperados* va a ofrecer alguna que otra sorpresa, empezando por un nuevo motor gráfico que permitirá rápidas transiciones entre la vista panorámica isométrica y una perspectiva más próxima y en tercera persona, tipo *Tomb Raider*.

La nueva perspectiva será ideal para llevar a cabo las denominadas acciones especiales, como los disparos de los pistoleros, que se resolverán con un rápido movimiento de ratón. Durante su presentación, los desarrolladores nos aseguraron que el juego se podrá superar utilizando la vista isométrica, la tercera persona o una combinación de ambas. Entre las novedades de *Desperados 2*, también se encuentra la opción de entrar en cualquiera de los edificios de los escenarios y destaca el denominado Quick Action, un sistema que permite enlazar acciones diversas.



Desde la tercera persona, el jugador podrá llevar a cabo todo tipo de acciones.



La interfaz va a recibir escasos cambios respecto al del anterior *Desperados*.



Este pueblo es demasiado pequeño para los dos, forastero.

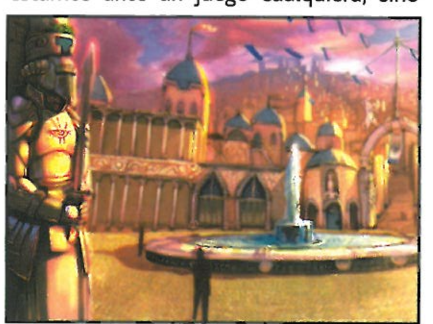


Por exigencias del guión, era necesario que un indio se uniera al grupo.

El retorno más deseado

Neverwinter Nights 2 ROL

Ya se proyecta en el horizonte la silueta de la que será segunda parte de *Neverwinter Nights*. Y no estamos ante un juego cualquiera, sino ante la continuación del juego para PC que mejor ha recreado la esencia de las partidas de rol tradicionales. Por ahora ha trascendido poco acerca de los aspectos técnicos del juego, pero sí nos han contado que las fuerzas malignas se están agrupando de nuevo bajo el estandarte de un legendario demonio. El encargado de derrotarles vas a ser tú, y lo harás con ayuda de una misteriosa reliquia. Además de escenarios ya visitados en el primer *Neverwinter Nights*, el juego te ofrecerá la oportunidad de deambular por ciudades míticas como Skilled Hands.



Se sabe también que *Neverwinter Nights 2* contará con una nueva versión del paquete de herramientas Obsidian que permitirá a los jugadores crear sus propias aventuras. Además, ofrecerá habilidades y hechizos inéditos.

En esta ocasión, podrás reclutar hasta un total de tres compañeros para que no te sientas tan solo en tu lucha contra el mal.

ZONA α

P. BERRUEZO

CONTRA LA CORRIENTE

Esporas mágicas

Siempre he pensado que la ambición hay que saber dosificarla y que a más de un videojuego le vendría bien algo más de sano pragmatismo (pienso, por ejemplo, en *Fable*). Pero, por otro lado, llevamos unos cuantos años en los que la evolución en la narrativa y la estética de los videojuegos parece limitado a "más polígonos", "mayor cantidad de personajes simultáneamente" o "realismo extremo". Hace mucho tiempo que no se produce una inflexión brutal, que una idea visionaria no sacude los cimientos de la industria del ocio electrónico.

Todas estas elucubraciones me asaltan cuando oigo hablar del nuevo proyecto de Will Wright. Quizás él sea ese loco visionario que nos hace falta: su proyecto *Espore* es un paso más allá en su, al parecer, inacabable búsqueda de lo que él debe considerar el simulador de vida perfecto y cuya magnitud me veo incapaz de imaginar. *Espore* empieza siendo un simulador a escala microscópica en el que podremos imaginar formas de vida completamente configurables, y las veremos evolucionar en grupos que se reúnen para reproducirse y formar conjuntos de seres de similares características. Grupos que crecen, cuyos habitantes evolucionan con el paso de los siglos y que acaban enfrentándose a otras civilizaciones de ese planeta y de todo el cosmos. Un simulador que pone en la misma escala narrativa a una forma de vida unicelular y una civilización de múltiples razas que conquista el universo.

Una ambición que se puede estrellar con las limitaciones de los PC de dentro de dos años o que puede abrir el medio a nuevas e insospechadas formas expresivas. Se estrelle Will Wright o acceda definitivamente al olimpo de los revolucionarios del videojuego, todo esto tiene una parte buena: vamos a estar ahí para verlo.

Pintores urbanos

Marc Ecko's Getting Up: Content Under Pressure AVENTURAS

Getting Up podría ser una de las grandes sorpresas de este año (si es que sale este año, ya que las consolas tienen prioridad). Se trata de un original título que transportará al jugador a un mundo paralelo con grandes similitudes al nuestro y en el que manejarás a un grupo de grafiteros urbanos. Basta con ver unos segundos de juego para darse cuenta del potencial de *Getting Up*. Imagina un puñado de artistas callejeros inmersos en unos ambientes propios de *GTA* cuyo objetivo es conseguir realizar graffitis en lugares imposibles. Para conseguirlo, se moverán al más puro estilo *Prince of Persia* por los escenarios. Este par de referencias pueden dar una idea aproximada de lo que será el juego, pero *Getting Up* tendrá suficiente personalidad propia como para que ni siquiera se hagan necesarias las comparaciones. Estamos ante lo que podría ser el inicio de una nueva saga de deportes urbanos de riesgo.



La vida del grafitero es mucho más dura de lo que puedas imaginar.

Olor a gasolina

TOCA Race Driver 3 CARRERAS



***TOCA 3* promete más realismo sin renunciar a la inmediatez de la saga.**

La tercera entrega de esta saga automovilística visitará el PC este próximo invierno. El juego incorporará efectos de colisiones explosivas, carreras on line cara a cara, 35 modalidades deportivas distintas (desde la GT británica hasta la Baja Motocross) y un nuevo motor gráfico que, en palabras de Gavin Raeburn, director del equipo de desarrollo de Codemasters, permitirá "ver todos los efectos reales que resultan de abusar de nuestro vehículo: radiadores recalentados, ruedas gastadas, motores que se gripan". Todo.



¿Qué compañía de desarrollo es la creadora de Empire Earth II?

☐ La NASA ☐ Stainless Steel Studios ☐ Mad Doc Software

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Población ____________________ Código postal ____________

Provincia ____________________ Teléfono ____________

E-mail ______________________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de junio e indicar "Concurso *Empire Earth II*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de junio y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de julio.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Sé el más malo

Need for Speed: Most Wanted ■ CARRERAS

En Electronic Arts están más que decididos a aprovechar el enorme tirón de la saga *Need for Speed*. Esta nueva entrega mezclará las carreras callejeras ilegales y el tuning con la intensidad de las persecuciones policiales al más puro estilo Hollywood. El objetivo, ir escalando puestos en la lista negra de la policía hasta convertirte en el corredor mas buscado de la ciudad.

Según Larry Lapierre, productor de EA, con *Most Wanted*, los jugadores "sentirán la emoción de la conducción a medida que salten a las calles en un entorno totalmente abierto donde podrán tunear sus coches para competir contra cualquier clase de vehículo o utilizar su astucia para despistar a la ley y así satisfacer sus ansias de velocidad". *Most Wanted* estará disponible el próximo mes de noviembre.



La saga *Need for Speed* lleva vendidos más de 10 millones de juegos.

¡Viva México!

Total Overdose ■ ACCIÓN

Total Overdose, juego previsto para este verano, va a ser algo así como un *Grand Theft Auto* a la mexicana. En el papel de Ramiro Cruz, el jugador deberá vengar a su padre acabando con el despiadado cártel de la droga que dirige un tal Papa Muerte. Robar vehículos, disparar a los malos, beber tequila, alternar con bellas damiselas o comer burritos serán sólo algunas de las posibles acciones a realizar. Los escenarios no serán lineales y estarán situados en diversas localidades mejicanas y la costa californiana en pleno 1989.

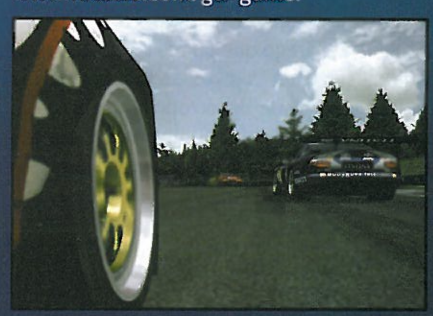


El desarrollo de *Total Overdose* corre a cargo de la compañía SCI Games.

En pocas palabras

Dale huevo

SimBin y 10tacle Studios están ultimando una expansión gratuita para *GTR*. Se titulará *The King of Ovals* e incluirá tres circuitos de diseño ovalado. Pronto podrás descargarla de la página oficial del juego, www.10tacle.com/gtr-game.



Alohomora

Ya se ha hecho público que el próximo capítulo de la saga *Harry Potter* se subtitulará *El cáliz de fuego*, aparecerá en noviembre y seguirá apostando por esa mezcla de acción, aventuras y plataformas que tan buenos resultados dio en las dos anteriores entregas.



Terror de serie B

Otra adaptación cinematográfica que nos visitará en breve (concretamente este verano) será *Evil Dead: Regeneration*, basado en la famosa trilogía de terror y espanto de Sam Raimi. Con *Regeneration*, los desarrolladores de CPG pretenden crear "el sucesor espiritual de *Evil Dead 2*, una de las películas de serie B más emblemáticas de la cultura pop".



Talento francés

La desarrolladora francesa Quantic Dream suma y sigue. A los desarrollos de *Fahrenheit* y *Omikron 2* se añade ahora el de *Infraworld*, un título del que sólo han trascendido dos detalles: utilizará un motor físico llamado NOVODEX y contará con una IA increíblemente avanzada. Aún se desconoce su fecha de publicación.

ZONA β

Quien la hace la paga

Fahrenheit AVENTURAS

Desde que *Fahrenheit* acaparó premios en la pasada E3, las expectativas en torno a él no dejan de crecer. Atari ha presentado este mes en sociedad el juego que puede convertirse en una de sus futuras joyas de la corona. David Cage, jefe de desarrollo del proyecto, fue el encargado de mostrarnos en Berlín algunas escenas. Así, asistimos a los primeros momentos, en los que el protagonista, Lucas, poseído por una fuerza misteriosa, comete un crimen. A partir de ahí, *Fahrenheit* ofrecerá un margen de libertad de acción sin precedentes.



En *Fahrenheit*, son frecuentes las decisiones de consecuencias imprevisibles.

En esa escena del crimen inicial, serán muchas las opciones a tu disposición, desde borrar todo rastro a salir huyendo y dejar evidencias a tu paso. Cualquier decisión que tomes te llevará a vivir el juego de una u otra forma. Además, como nos mostró Cage, cualquier elemento del escenario puede ser usado, y las consecuencias de su uso son del todo imprevisibles.

Por poner otro ejemplo, antes de salir del establecimiento donde tu personaje comete el asesinato, podrás utilizar el teléfono para hacer una llamada. Esa llamada aporta una serie de ventajas desde el punto de vista de Lucas, pero *Fahrenheit* tendrá un segundo protagonista, una joven inspectora de policía que le seguirá y que también controlarás tú, y una de las primeras acciones que podrás llevar a cabo con la inspectora será examinar el teléfono en busca de huellas.



A través del sistema de ventanas, obtienes información rápidamente.



Ésta será la protagonista femenina del juego. Es inspectora de policía.

Por si lo dicho fuera poco, aunque *Fahrenheit* sea un juego de aventuras, contará también con su granito de acción en secuencias que se resolverán al estilo *Dragon's Lair*, es decir, pulsando las teclas correctas en el momento oportuno.

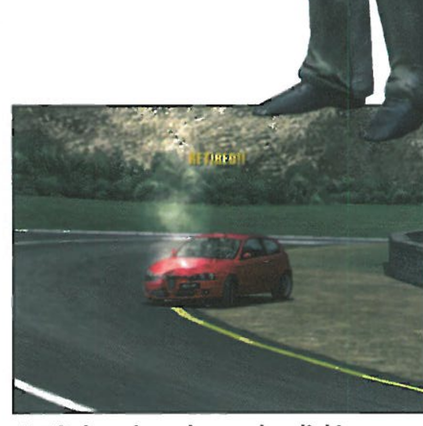


Conducción rolera

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo CARRERAS

Según David Goldfarb, diseñador jefe de Milestone, *SCAR* nace de una frustración: "Como jugador, me encantan los juegos de rol y también de los de conducción, y pensé que era una pena que no existiesen juegos capaces de combinar el equilibrio y la profundidad del rol con la adrenalina de las carreras". Por eso, decidió que su compañía se encargase de cubrir ese hueco. El resultado del experimento se editará en julio.

A diferencia de lo que ocurre en el resto de simuladores, en *SCAR*, el jugador deberá mejorar las habilidades de los conductores en lugar de modificar partes de sus coches. Además de elegir su modelo de Alfa Romeo favorito, el jugador tendrá que potenciar poco a poco, al más puro estilo rolero, diferentes habilidades como reflejos, coordinación motora o capacidad de sobrellevar el estrés que implica la conducción al límite.



Un título arriesgado que, de salir bien, puede romper moldes.

EL CONTROL ES LA LLAVE DE LA CONQUISTA



De la serie que reinventó la estrategia en tiempo real llega una evolución de épicas dimensiones - una poderosa y nueva interfaz te proporciona un control nunca visto. Revive la historia de la humanidad por completo al dirigir tu civilización a lo largo de 12,000 años de conquista.



Profundidad Histórica
Gestiona más de 500 unidades y edificios distintos en tu conquista a lo largo de 12,000 años.



Control Sin Precedentes
El sistema Fotograma-a-Fotograma en tiempo real crea un control de gestión totalmente nuevo.

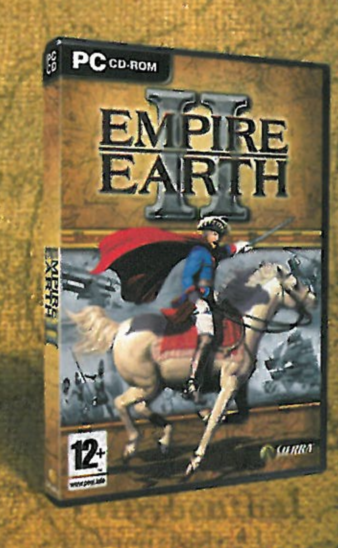


Realismo Nunca Visto
Adapta tus tácticas en función de las diferentes estaciones y condiciones climatológicas.

Totalmente en Castellano







www.EmpireEarth2.com













SIERRA

ZONA β

J. RIPOLL

LLUVIA ÁCIDA

Con tacón de aguja

"Si la sobrasada se hiciese en Francia o en Italia, sería conocida en el mundo entero". Cuánta razón lleva la Asociación de Gastrónomos Baleares. A los mallorquines nos cuesta exportar el tema culinario. Si la sobrasada fuese bebida y se sirviese en garrafón, en Inglaterra o Alemania tendrían calles en su honor. En cambio, es una cosa fina que viene de algo muy basto. Y si pienso ahora en ella, y en todos los cerdos gimientes que dieron su vida por la causa, es por una frase que le leí el otro día a David Cage, capo de Quantic Dreams, que anunciaba el desarrollo de *Omikron 2* recordando que fueron ellos los primeros en utilizar el concepto de ciudad viviente antes que *GTA III* fuese zigoto.

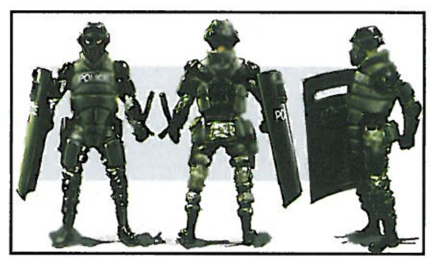
Estaba resentido Dave, con razón. El primer *Omikron* lo degustaron menos personas que la sobrasada en el extranjero. Peor aún, el hombre lleva cinco años intentando completar su *Fahrenheit*, una aventura gráfica con visos de revolución que en la pasada E3 se publicitaba en un rincón polvoriento, al lado de los juegos para móviles.

Mes de mayo, otra E3. *Fahrenheit* está a punto de acabar su desarrollo y *Omikron 2* acaba de anunciarse. Esperemos que Dave y su gente de marketing hayan aprendido la lección. Toca calzarse unos buenos tacones de aguja, la mejor de las sonrisas y estar preparado para decirle al mundo que ellos fueron y siguen siendo pioneros. Toca mirar cara a cara a la competencia, Rockstar incluso. Creerse superior y hacérselo creer a quien pase por allí. Si consiguen hacerse con página y titular en los posteriores resúmenes de las revistas, a lo mejor su juego acaba vendiéndose como los mejores patés.

Jarabe de Matrix

Path of Neo — ACCIÓN

Atari aprovechó la convención Go Play de Berlín para presentar su nuevo juego con licencia *Matrix*, *Path of Neo*. Ante la prensa internacional, Dave Perry, presidente de Shiny Entertainment, incluso reconoció que *Enter the Matrix* no resultaba un juego del todo satisfactorio. El camino de la redención pasa por darle todo el protagonismo al personaje con el que de verdad queríamos jugar: Neo.



Además de los agentes, te las verás con otros adversarios.

Pero no todos los Neos van a ser iguales. El juego incorporará un sistema de mejora de habilidades básico, similar al de un título de rol, aunque no hay por qué asustarse: según puntualizó Perry, "*Path of Neo* será básicamente un juego de acción, los demás elementos, puzzles incluidos, están ahí para como aliciente extra para romper la monotonía".



El juego combinará artes marciales y armas de fuego, y tampoco va a faltar el poco menos que imprescindible tiempo-bala.

Ahora toca esperar que el desarrollo del juego siga su curso, aunque todo apunta a que avanza por una larga alfombra roja: junto a Shiny, están involucrados los hermanos Wachowski, que trabajan en un nuevo final.



Uno de los bocetos que hombres de cine de Hollywood han hecho para Shiny.

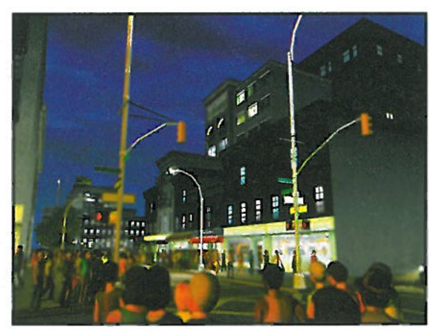


Dave Perry dio algunas claves de lo que será *Path of Neo*.

Burbuja inmobiliaria

Tycoon City: New York — ESTRATEGIA

La premisa de este juego será sencilla, deberás montar un negocio en esa jungla urbana que es Nueva York. A medida que tus empresas crezcan, tendrás acceso a más y más barrios de la Gran Manzana, y a alguno de sus emblemáticos edificios. El único problema es que no estarás solo, ya que la máquina controlará a otros que, como tú, persiguen el sueño americano y tendrás que arreglártelas para atraer a más gente que ellos. *Tycoon City: New York* te ofrecerá las herramientas, de ti depende utilizarlas correctamente.



Tal vez algún día se formen estas colas a la puerta de tu local.

Tiempo al tiempo

Timeshift ACCIÓN

Timeshift podría ser un juego de acción más si no fuese por su principal reclamo: el protagonista se enfundará un traje con el que tendrá el poder de modificar el tiempo. De esta manera, podrás hacer que las acciones se desarrollen a cámara lenta o avanzar y retroceder a voluntad. Esto abrirá un mundo de posibilidades inmenso, ya que no se trata simplemente de volver atrás cada vez que cometas un error para volver a intentarlo, también podrás desarrollar estrategias muy complejas y eficaces jugando con el hilo temporal. Vamos, que va a tratarse de un juego de acción la mar de inteligente.



No es que tú seas muy rápido, sino más bien que ellos son muy lentos.

Historia viva

Imperial Glory ESTRATEGIA

Cuando leas estas líneas, *Imperial Glory* debería estar ya al caer. Lo último que ha hecho público Pyro Studios es que el juego va a recrear con todo lujo de detalles cinco batallas históricas sobre las que se ha recopilado muchísima información. En concreto, sorprende la pulcra conversión a material jugable de la batalla de las Pirámides, en la que las tropas francesas de Napoleón Bonaparte y las egipcias de Murad Bey se enfrentaron encarnizadamente el 21 de julio de 1798. Los estrategas de nuestra redacción ya se muerden las uñas.



ZONA β

X. Pita

LOS OTROS

Simulador de escarabajo pelotero

Estimada Señora,
Me llamo José Luís Filgueira Casal y soy Jefe de Estudios del internado en el que estudia su hijo, Andrés Carballido, Andresito para los amigos. No se asuste, no pasa nada grave. Sólo le escribo porque creo que el chaval se está relacionando con una panda de alumnos que hemos calificado de, digamos, *conflictivos*.

Le cuento. El otro día, haciendo el recuento nocturno, me encontré a su hijo encerrado en su habitación junto a sus nuevos amigos, David Castro y Román Aguirre. Eran presas del entusiasmo. Les pregunté a qué se debía tal frenesí y ellos respondieron: *Katamari Damacy*. Pensé que era una broma (son unos chiquillos *muy* bromistas) pero aquel nombre extraño resultó ser el título de un videojuego de PlayStation 2 al que juegan los tres sin descanso en sus horas libres.

Les invité a hacerme partícipe de su juego preguntándoles de qué trataba. Ellos me dijeron que venía a ser una especie de simulador de escarabajo pelotero, sin grandes alardes gráficos ni apabullante inteligencia artificial. Se lo juro. Esas fueron las palabras que utilizaron: alarde, gráficos, apubullante e inteligencia artificial. Luego les pedí que me hiciesen un resumen del argumento y esto fue lo que contestaron: El Rey del Universo tuvo un accidente, rompió las estrellas del firmamento y llamó a su hijo, el príncipe, para que las volviese a colocar en el cielo. Nosotros somos su hijo, que también es el príncipe, como ya le dijimos.

Ante tales palabras les pedí que me mostrasen qué habían estado bebiendo durante la comida. Me dijeron que Casera-Cola. Después bajé a la cocina, sólo para comprobar que al pinche, un rastafari de Canarias, no se le hubiese colado algún producto alucinógeno en los flanes que repartimos con el postre. Mis pesquisas no arrojaron resultados.

Sé que Andresito está de fin de semana en su casa, de ahí mi carta. Por favor, vigile a su hijo. La lacra de la droga ataca en los lugares menos pensados.
Sin más, reciba un cordial saludo.
José Luís Filgueira Casal, Jefe de Estudios



Aliento de fuego

Dragonshard ■ ESTRATEGIA

Asoma en el horizonte un nuevo juego de estrategia basado en el universo *Dungeons & Dragons*. Lo realmente interesante de *Dragonshard* es que plasmará la esencia subterránea y cavernosa de los juegos de rol al dividir el escenario en dos planos, el de encima y el de debajo de la superficie terrestre. Sobre la superficie, el juego se ciñe a la fórmula de la estrategia en tiempo real, pero los héroes que ahí se forjen podrán en todo momento aventurarse por el subsuelo para vivir aventuras roleras junto a unos pocos elegidos.



Bajo tierra te esperan grandes aventuras para tus héroes.

Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Acción	Junio 2005
2	Call of Duty 2	Acción	Otoño 2005
3	Neverwinter Nights 2	Rol	2006
4	Commandos: Strike Force	Acción	Por determinar
5	Age of Empires III	Estrategia	Finales 2005
6	Imperial Glory	Estrategia	Mayo 2005
7	El Padrino	Acción	Otoño 2005
8	Pariah	Acción	Mayo 2005
9	The Movies	Estrategia	Otoño 2005
10	Need for Speed: Most Wanted	Carreras	Noviembre 2005
11	Dreamfall	Aventuras	Septiembre 2005
12	STALKER	Acción	Por determinar
13	Dungeon Siege 2	Rol	Primavera 2005
14	Psychonauts	Acción	Por determinar
15	Fahrenheit	Aventuras	Septiembre 2005

Vocación televisiva

Basado en una serie francesa, *¿Sólo o con leche?* llegará en breve y te meterá de lleno en la ajetreada vida de una oficina con un sistema de juego que recuerda muy mucho a *Los Sims* y a *Partners*. Si crees que el trabajo puede ser motivo de diversión....





El cielo no puede esperar

La infinita más una conversión de PS2 llega al mundo del PC. En el caso de *Rebel Raiders*, con sabor japonés: aviones de estetica Robotech, personajes de anime y una puesta en escena similar a los StarFox.

Ganadores premios PCL 1

ENCUESTA

LOS SIMS 2: Álvaro Santero, Casatejada (Cáceres) • Lorena Soria, Guía de Isora (Santa Cruz de Tenerife) • Julio Bayo, Teruel • Héctor Barrios, Vigo (Pontevedra) • Jesús Rubio, Alcalá de Henares (Madrid) • Manuel A. Montes, Chucena (Huelva) • Julia Sardá, Barcelona • Isabel Garrido, Cartagena (Murcia) • Pedro Utrera, Madrid • Víctor García del Valle, Madrid

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA: David Gallego, Valladolid • Jorge Moreno Jiménez, Alcoy (Alicante) • José M. Alcántara, Puerto de Santa María (Cadiz) • Beatriz Sebastián, Utebo (Zaragoza) • Pere Sentís, Girona • Nacho Pellejero, San Adrián (Navarra) • Fernando Briones, Cacheiras (A Coruña) • Ignacio Jiménez, Zaragoza • Roberto Pedreira, Lugo • Martín Rubio, Cas Català (Mallorca)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2: Enrique Rodríguez Rodriguez, Oviedo • Francisco J. Seoane, Madrid • Santiago Reinoso, Carballiño (Ourense) • Víctor Ruiz Plata, Castellón • José M. Peregrino, San Fernando (Cadiz) • Ángel V. Luzón, El Puntal (Murcia) • Alejandro Hirtoaga, Calatayud (Zaragoza) • Jesús López Coello, Villagarcía de Arousa (Pontevedra) • Raúl Valera, Valladolid • Sergio Revert, Castellón

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT: Miguel A. Lera, Zaragoza • Adolfo Ibáñez, Cáceres • Eduardo Salvadó, Sudanell (Lleida) • Joaquín Rubio, Elche (Alicante) • Leandro Aguilera, Salt (Girona) • Jesús Dante, Santander • Albert Bellera, Terrassa (Barcelona) • Jonathan González, Lemoa (Vizcaya) • Eduardo Castaño, Bilbao • Martín Cabanellas, Marín (Pontevedra)

FIFA FOOTBALL 2005: Luís C. Moreno, Alcalá la Real (Jaén) • Javier León Cavero, Madrid • Alejandro Blanco, Sevilla • Andrés Martínez, Málaga • Caetano Rocha, Sant Cugat (Barcelona) • Oleguer Parera, Barcelona • Iván Da Cuña, Valladolid • Ricardo Merlos, Granada • José A. Martín, Santa Cruz de Tenerife • Antonio Gómez Ocaña, Armilla (Granada)

HALF-LIFE 2: Ángel Atienza, Segovia • Alberto Caballero, Mérida (Badajoz) • Juan A. Marín, Sevilla • Manuel Pérez Cruz, Jaén • José A. García León, Madrid • Christian Sánchez, Santumera (Murcia) • Pedro J. López, Petrer (Alicante) • Antonio J. Morales, Huetor-Taja (Granada) • Miguel Puente, Xermor (Lugo) • Carlos Guirao, Jumilla (Murcia)

ROME: TOTAL WAR: Guillermo Barco, Logroño • Mónica López, Talavera de la Reina (Toledo) • Iago Picallo, Pontevedra • Adrián Mora, Miguelturra (Ciudad Real) • Javier Navarro, València • Jesús Jiménez, Tarazona (Zaragoza) • Vicente Morales, Vigo (Pontevedra) • Aitor Madariaga, Bilbao • Jorge García Bautista, Altea (Alicante) • Jorge Thomson, Alcañiz (Teruel)

COMMANDOS SAGA: José Albiñana, Valencia • Nicolás M. Yanes, La Orotava (Santa Cruz de Tenerife) • Jordi Gimeno, Catarroja (València) • Alberto Vázquez, Sevilla • Narcis Barqueros, Sabadell (Barcelona) • José A. Herran, Palencia • Jesús Benitez, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) • Sergio de Paz, Madrid • Josep M. Matarredona, Barcelona • Germán Pallardó, València

IMPERIVM III: LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA: Ángel Segura, Motril (Granada) • Ion Etxenike, San Sebastián (Guipúzcoa) • Rafael Navarro, València • Daniel Rejón, Valladolid • Raquel Ming, Sant Boi de Llobregat (Barcelona) • Adrián Egea, València • Antonio Bernabeu, Elche (Alicante) • Néstor Ribes, Barcelona • Diego Díaz, Corgo (Lugo) • Sergio Maldonado, San Sebastián

PC FÚTBOL 2005: Diego Ordiz, Gijón (Asturias) • Marc Victori, Barcelona • Javier Lena, Zamora • Luis Maldonado, Alaquas (Valencia) • Rubén Martínez López, Santander • Gustavo Castro, La Laguna (Sta. Cruz de Tenerife) • Néstor Pé de la Riva, Zaragoza • Julio Aragón, Logroño • Jorge Posada, Toro (Zamora) • Antonio Acosta, Granada

CREATIVE MuVo: Ángel M. López, Utrillas (Teruel) • Juan A. García, Peloche (Badajoz) • Edgard Frías, Santa Coloma (Barcelona)

CONCURSO LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS

Blai López, Vilanova i la Geltrú (Barcelona) • Josep Martínez, Valencia • Laura Tárrago, Vigo (Pontevedra) • Raquel Serrano, San Isidro (Santa Cruz de Tenerife) • Ricardo Barrios, Zarza de Granadilla (Cáceres) • Sonia Artero, Barcelona • Christofer Fuertes, Oviedo (Asturias) • José L. Santamans, Silla (Valencia) • Elisabeth Piñero, Rada (Navarra) • Alejandro Ruiz, Mairena del Altarafe (Sevilla) • Vicente López, Valencia • Cristian Callau, Deltebre (Tarragona) • Maria J. Romero, Córdoba • Rubén Noriega, Portugalete (Vizcaya) • Álvaro Fernández, Aranjuez (Madrid)

CONCURSO ARMIES OF EXIGO

Gonzalo de la Fuente, Salamanca • Juan J. Sánchez, Águilas (Murcia) • Jorge Micó, L'Olleria (Valencia) • David Lorenzo, Yecla (Murcia) • Alfonso Ballesteros, Málaga • Javier Robles, La Flecha (Valladolid) • Hugo Fernández, Alcobendas (Madrid) • Martín Cabanelas, Marín (Pontevedra) • Denis Veprev, Barcelona • Yaiza García, Valencia • Encarni García, Alzira (València) • Santiago Peralta, Ribarroja de Ebro (Tarragona) • Pedro Mayor, Madrid • Antonio Pérez, Lillo del Bierzo (León) • Ángel Rodríguez, Pamplona

O. GARCIA

PC CONFIDENTIAL

La arqueóloga de los huevos de oro

A la que una compañía editora empieza a dar muestras de flaqueza rápidamente aparecen algunos pájaros en el horizonte prestos a alimentarse de los despojos. No es de extrañar. Hace ya tiempo que los videojuegos se han convertido uno de los grandes motores de la industria del entretenimiento, así que hacerse con una empresa que además tiene en su currículo *Tomb Raiders*, *Championship Managers* y demás lindezas superventas es un apetitoso bocado para muchos. Lo cierto es que Eidos hacía ya mucho tiempo que se había quedado con las alforjas vacías en su particular travesía del desierto y los resultados del anterior año fiscal ofrecían un balance claramente negativo. Así que la compañía que durante muchos años se alimentó de la Srta. Croft y sus allanamientos arqueológicos vive ahora sus estertores finales en medio de una disputa para ver quién se queda con los restos.

Por un lado está Elevation Partners, una empresa de capital riesgo ubicada en Silicon Valley y que cuenta en su junta directiva nada menos que con el mismísimo Bono, el cantante de U2. Y por otro lado está SCi, compañía editora británica que ya ha mostrado sus cartas para quedarse con Eidos. A día de hoy, su propuesta parece ser la que más posibilidades tiene.

Pero independientemente de quién se lleve al final el gato al agua, puedes dar por seguro que nos esperan más y más Laras. El emblema de la casa es, a fin de cuentas, algo que ningún comprador quiere ni puede despreciar, por lo que está más que garantizado que la chica bumbum seguirá haciendo de las suyas mientras la suya sea una licencia-franquicia tan suculenta. Esperemos, al menos, que los vientos de continuidad que se avecinan sepan dar un nuevo colorido a una serie que ya hace tiempo que no genera muchas ilusiones.

ADESE da datos

La estrategia en tiempo real es la reina del PC en nuestro país. Ésa es la conclusión que se desprende de los datos anuales que ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) hizo públicos recientemente y que otorgan a este género un 36,1% del total de las ventas, seguido por la acción (15,8%) y la aventura (14,8%). Entre todas las plataformas, la industria del videojuego facturó el año pasado 790 millones de euros.

La estrategia se impone claramente a otros géneros, al menos en los PC.



Ubisoft está montando un nuevo estudio de desarrollo en Canadá.

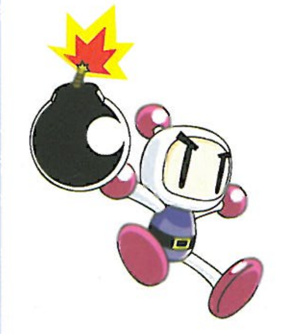
Talento canadiense

Quebec y sus alrededores se llenan de talento. La desarrolladora francesa UbiSoft ha creado un nuevo estudio de desarrollo en la campestre ciudad canadiense, dando empleo a más de 200 personas. Según Martin Tremblay, presidente de UbiSoft Montreal, "los jóvenes creativos de esta región tienen mucho que ofrecer a Ubisoft". Si los planes de Tremblay se cumplen, más de 1.000 personas formarán parte del estudio del Quebec antes del año 2010.

Buena Vista mueve ficha

Disney está en la brecha. Después del éxito alcanzado por *Los Increíbles* durante las pasadas navidades, Buena Vista Games ha comenzado su ofensiva para poder codearse en los próximos años con las principales firmas de videojuegos del mundo. Para ello, ha firmado un acuerdo de distribución con Atari y ha presentado su estrategia de negocio, que pasará por la apuesta por licencias basadas en películas, los juegos inspirados en series y los productos originales.



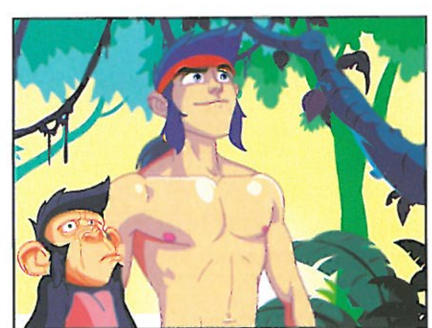


Negocios orientales

La todopoderosa compañía japonesa Konami ha adquirido el 54% del capital de Hudson, responsable de sagas tan populares como *Bomberman* o *Bloody Roar*. De esta manera, Konami mata dos pájaros de un tiro, salvando de la quiebra a la compañía nipona (los últimos resultados financieros de Hudson no eran nada halagüeños) y haciéndose con los servicios de unos estudios de enorme renombre, especialmente en Japón.

Llegan los vikingos

Iridon Interactive, modesta compañía sueca dedicada a la edición de videojuegos, ha llegado a un acuerdo de distribución con Proein para lanzar en nuestro país varias producciones de su catálogo. Su política de negocio se basa en la edición de productos a precios reducidos. Los tres primeros títulos fruto de este acuerdo aparecerán en mayo y serán *Billy Blade y El Templo del Tiempo*, *Pure Pinball 2.0 REDUX* y *Heavyweight Thunder*.



El Templo del Tiempo es un juego de aventuras tipo *Prince of Persia*.

ZONA Ω

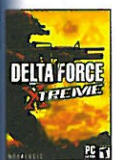
Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de abril. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT
Editor: Take Two
Precio: 44,99 €
Puntuación: N/D
www.firsttofight.com



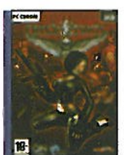
DELTA FORCE: XTREME
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6
www.novalogic.com



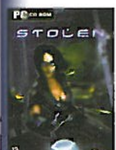
DOOM 3: LA RESURRECCIÓN DEL MAL
Editor: Activision
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.doom3.com



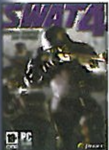
LEGO STAR WARS
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6
www.legostarwarsthevideogame.com



PSYCHOTOXIC
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 39,95 €
Puntuación: 4
www.psychotoxic.de

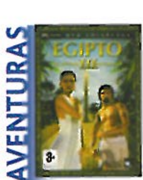


STOLEN
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 5
www.stolen-game.com



SWAT 4
Editor: Vivendi Universal
Precio: 49,99 €
Puntuación: 8
www.swat4.com

AVENTURAS



EGIPTO III: EL DESTINO DE RAMSÉS
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.adventurecompanygames.com



STILL LIFE
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: 5
www.stilllife-game.com

DEPORTES

CHAMPIONSHIP MANAGER 5
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.championshipmanager.co.uk

POOL SHARK 2
Editor: Herederos de Nostromo
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www. zoodigitalpublishing.com

PRO RUGBY MANAGER 2
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.prorugbymanager.com



TOTAL SPORTS MANAGEMENT
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
N/D

ESTRATEGIA



1944: BATTLE OF THE BULGE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
www.battleofthebulgegame.com



7 SINS
Editor: Atari
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.7sins-game.com



EMPIRE EARTH II
Editor: Vivendi Universal
Precio: 49,99 €
Puntuación: 8
www.empireearth2.com

Los más vendidos

World of Warcraft cede ante *Los Sims 2: Universitarios*, y es que se nota que los de Electronic Arts tienen estudios. Claro que en Reino Unido no han podido con su manager del alma, la última entrega de la saga *Championship Manager*. En nuestro país también entra con fuerza *Playboy: The Mansion* y PC Fútbol recupera el aliento con la aparición de nuevos parches. Lo más curioso es la presencia de un título como *Pato Donald Quack Attack*.

ESPAÑA

1	Los Sims 2: Universitarios
2	Playboy: The Mansion
3	Los Sims 2
4	World of Warcraft
5	Imperivm III: Las grandes batallas...
6	Pato Donald Quack Attack
7	CSI: Miami
8	PC Fútbol 2005
9	Half-Life 2
10	Alejandro Magno



ESTADOS UNIDOS

1	Los Sims 2: Universitarios
2	World of Warcraft
3	Los Sims 2
4	Half-Life 2
5	Brothers in Arms: Road to Hill 30
6	Los Sims Deluxe
7	Halo: Combat Evolved
8	Wars: Republic Commando
9	Caballeros de la Antigua República II
10	Los Sims: Animales a raudales



REINO UNIDO

1	Championship Manager 5
2	Los Sims 2: Universitarios
3	Football Manager 2005
4	Los Sims 2
5	Half-Life 2
6	Brothers in Arms: Road to Hill 30
7	Rome: Total War
8	World of Warcraft
9	Act of War: Direct Action
10	Silent Hunter III

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de marzo.

ZONA Ω

ESTRATEGIA



SPELLFORCE: GOLD EDITION
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 8
www.nobilis-iberica.com



STRONGHOLD 2
Editor: Take Two
Precio: 44,99 €
Puntuación: 8
www.stronghold2.com





UN VECINO INFERNAL PACK
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 5,5
www.nobilis-iberica.com

INFANTIL



DISNEY PÍXAR: 3 JUEGOS
Editor: Atari
Precio: 14,99 €
Puntuación: 5,5
www.es.atari.com

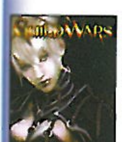


TOY STORY 2: 3 JUEGOS
Editor: Atari
Precio: 14,99 €
Puntuación: 5,5
www.es.atari.com

ONLINE



DARK AGE OF CAMELOT: PACK COMPLETO
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www. camelot-europe.com



GUILD WARS
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.guildwars.com



THE MATRIX ONLINE
Editor: Atari
Precio: 49,99 €
Puntuación: 6
www.thematrixonline.com

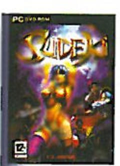
ROL



FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH
Editor: Proein
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7,5
www.freedomfans.com



SACRED: EDICIÓN PREMIUM
Editor: FX Interactive
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.sacred-game.com

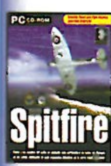


SUDEKI
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6,5
www.sudekipc.com

SIMULACIÓN



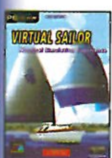
MICRO FLIGHT
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7,5
www.qualitysimulations.com/mf



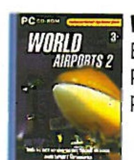
SPITFIRE
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.aeroplaneheaven.com



TRAINZ 2004: EDICIÓN DE LUJO
Editor: Friendware
Precio: 29 €
Puntuación: 7
www.auran.com/TRS2004



VIRTUAL SAILOR
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.hangsim.com/vs



WORLD AIRPORTS 2
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.simflyers.net



X-PLANE: VERSIÓN 8
Editor: Friendware
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.x-plane.com



STAR

UNA GALAXIA EN

Si hay una franquicia de consumo cultural que **se parece a una religión** organizada, **con sus sacerdotes**, sus parafernalias, sus reglas y estilo de vida, **ésa es *Star Wars*.** El estreno del tercer capítulo de la **nueva trilogía es el momento perfecto** para repasar **el catálogo de juegos** galácticos.

POR G. MASNOU Y X. PITA

19 de mayo. Ésa es la fecha elegida para el desembarco mundial de la tercera entrega de la nueva saga *Star Wars*. Con *La venganza de los Sith*, los poderosos engranajes de la saga galáctica volverán a ponerse en marcha. Prepárate para una de las campañas publicitarias más apabullantes y lucrativas de la historia.

Poco importa que las dos anteriores entregas (*La amenaza fantasma* y *El ataque de los clones*) no hayan estado a la altura de las circunstancias: el de George Lucas es un universo muy por encima del bien y del mal, inmune a los caprichosos veredictos de la crítica y cuya área de impacto va mucho más allá del cine para colonizar el cómic, la literatura, la juguetería y hasta la moda.

Creada por George Lucas en 1982 con el objetivo de proporcionar una versión jugable de su obra, la compañía de desarrollo de juegos LucasArts (otrora LucasFilms) ha contribuido definitivamente a expandir y popularizar la denominación de origen *Star Wars*. En un contexto dominado por las conversiones cinematográficas de medio pelo, la desarrolladora norteamericana ha sabido combinar como nadie los elementos característicos de un filme (desarrollo de la historia, definición de los personajes) con la interactividad y el ritmo de los videojuegos. Como resultado de esta política, el currículo de LucasArts está trufado de juegos que logran trasladar con éxito al ordenador la épica, la emoción y el espectáculo tan característicos de los filmes de George Lucas.

Aunque no todo el mérito pertenece LucasArts. Consideraciones de carácter económico (los últimos años fiscales no han sido nada positivos) han llevado a la compañía a tomar decisiones drásticas. El año pasado despidieron a 50 empleados de sus diferentes franquicias y se han embarcado en un profundo cambio de su política de empresa: ahora se dedican a distribuir y producir, y han cedido las tareas de programación a compañías de renombre como Sony, Pandemic Studios o BioWare. Un aparente paso atrás que no ha sido tal, ya que ha inyectado una dosis de creatividad y aire fresco, agua de mayo para la licencia más nombrada y manoseada de la historia de los videojuegos.

WARS
EXPANSIÓN

Ningún juego como *Caballeros de la Antigua República* para ilustrar esa nueva política de desarrollos delegados. La primera entrega de esta saga ganó más de 35 premios al juego del año o similares y ha vendido más que la inmensa mayoría de títulos del género editados hasta la fecha. BioWare rozó la excelencia con un juego a su estilo que, además, explota a la perfección el entorno de fantasía en que se desarrolla. No se inspira directamente en ninguna de las historias, sino que se sitúa en una época apenas perfilada en el mundo de Lucas. 4.000 años antes del Episodio 1, en pleno apogeo de la Antigua Republica intergaláctica. Según declara Jim Ward (presidente de LucasArts), "con este juego y su secuela, hemos conseguido nuestro objetivo, relanzar la franquicia con un juego de muy alto nivel".

Título modelo

El inminente estreno de *La venganza de los Sith* comportará una inevitable fiebre por todo aquello que lleve en el título las palabras *Star Wars*. Los DVD de los antiguos capítulos de la saga se venderán cómo rosquillas, los elementos de merchandising aparecerán por doquier y las calles se llenarán de extraños individuos vestidos a imagen y semejanza de los protagonistas de la saga.

Afortunadamente, los videoadictos tenemos otra manera, más discreta, de saciar nuestra sed de mitomanía. En las siguientes páginas, revista a los mejores títulos que puedes encontrar hoy en las tiendas, a algunos clásicos y un anticipo de lo que está por venir.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** BioWare • **PERIODO:** 4.000 años antes del Imperio Galáctico • **PROTAGONISTAS:** Caballeros Jedi y Sith

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

Los Señores Sith

Prolonga la memorable experiencia que ofrecía el original. Ni más, ni menos. En consecuencia, todos los elementos que convirtieron *Caballeros de la Antigua Republica* en la más completa recreación interactiva del universo de George Lucas siguen aquí intactos.

Encabezando la lista de logros está la posibilidad de elegir el alineamiento del protagonista. El constante tira y afloja que todo caballero Jedi mantiene con los dos lados de la Fuerza influye de manera determinante en el juego de BioWare, forzando al jugador a tomar constantemente elecciones de difícil valoración moral y que, para bien o para mal, moldearán el carácter de su personaje y el devenir de la historia.



Se trata de un juego cuya calidad va más allá de cualquier licencia.

La otra característica que añade singularidad a este *CDLAR II* es que ignora por completo los acontecimientos mostrados en las seis películas. Sirviéndose del inabarcable catálogo de personajes, vehículos, armas y entornos creados por George Lucas, los desarrolladores se han creado un universo a medida, absorbente como pocos y, lo más meritorio, que se disfruta seas o no fan de la saga galáctica.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** LucasArts
PERIODO: Episodios II y III • **PROTAGONISTAS:** Tropas Clon

REPUBLIC COMMANDO

Republic Commando encarna a la perfección el arquetipo de juego que explota una licencia de éxito: coge elementos secundarios del filme en el que se basa (las tropas Clon vistas en el segundo y tercer episodio), los saca de contexto y los convierte en protagonista de un tipo de juego de fórmula muy precisa: la acción táctica en comando. Esta estrategia, que ha dado lugar a engendros del calibre de *Star Wars: Monopoly*, *Star Wars: Chess* o *Star Wars: Jeopardy* (una especie de *Trivial Pursuit* basado en *Star Wars*), funciona aquí gracias, en parte, a que los desarrolladores de LucasArts han sido capaces de unir con éxito los elementos de la película con los propios de un juego "de verdad".

Republic Commando destila fidelidad a la saga. Los fans de *Star Wars* disfrutarán con los vehículos, los enemigos (entre ellos, el temible General Grevious), las localizaciones (desde Geonosis hasta Kashyyyd, el lejano planeta de los wookies) y la banda sonora original del omnipresente John Williams. Además, los puristas de la acción táctica se encontrarán con un juego tan complejo como sencillo de manejar, espectacular visualmente y dotado de una buena inteligencia artificial.

El juego ofrece acción táctica bastante asequible para todos los públicos.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Travellers Tales
PERIODO: Episodios I, II y III • **PROTAGONISTAS:** Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker...

LEGO STAR WARS

¿Figuritas de Lego en el universo *Star Wars*? La simple idea nos puso los dientes largos. No en vano los dos mundos de ficción, el de los juguetes y el de celuloide, proporcionaron al respetable una cantidad indecente de horas de diversión infantil.

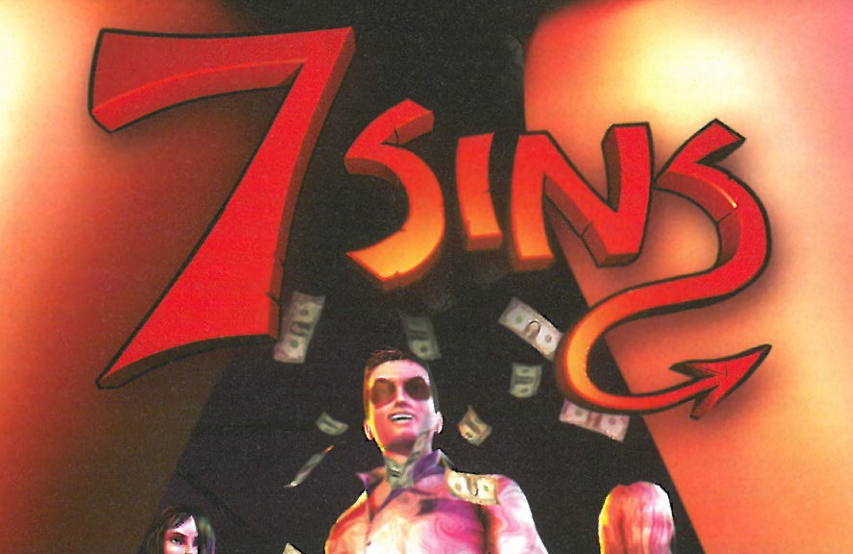
La idea, lo dinámico de su partida, la peculiar aproximación al microcosmos de *Star Wars* y su enorme capacidad para ser jugado una y otra vez, conviven con una asombrosa falta de dificultad, lo que borra de golpe y plumazo todo reto de la aventura. Por ello puede ser un pasatiempo sólo para los más pequeños.

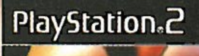
Gracias al uso perfecto de los gráficos, la acción y su extraordinaria banda sonora, *Lego Star Wars* puede presumir de ser el juego de acción en tercera persona que reconcilia a Obi-Wan, Yoda y compañía con la diversión más cafre. Algo que veníamos echando de menos en una franquicia que suele anteponer la perfecta recreación de su atmósfera a la mera jugabilidad. Como ya señalamos en la crítica incluida en este mismo número, *Lego Star Wars* es un espectáculo multimedia sin precedentes.

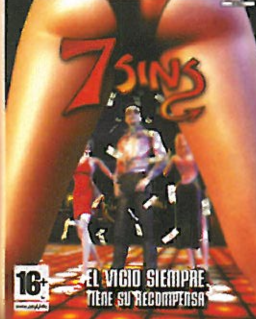


A *Lego Star Wars* le pierde la excesiva sencillez de su mecánica.

El vicio siempre tiene su recompensa

















www.7sins-game.com
www.es.atari.com



PlayStation 2





ATARI



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Pandemic Studios • **PERIODO:** Episodios I a VI
PROTAGONISTAS: Alianza Rebelde, Imperio Galáctico, Soldados Clon y Droides

BATTLEFRONT

El juego de Pandemic Studios fue la puesta de largo comercial del tipo de diversión ofrecido por mods del calibre de *Galactic Conquest*: enfrentamientos masivos inspirados en el universo *Star Wars*. *Battlefront* recupera sin apenas variaciones el sistema de conquista y mantenimiento de puntos clave utilizado en *Battlefield 1942*, aunque esa fórmula no es aquí más que un pretexto para desplegar toda la artillería con sello Lucas. Entornos inspirados en Hoth, Endoer, Tatooine, Kamino o Geonosis, unidades de la Alianza Rebelde, el Imperio Galáctico o la Republica Clon, vehículos como los AT-ST, X-Wing, Y-Wing, Tie Fighter, moto-jets o los tauntauns (esa especie de camellos/lagartos que aparecen al inicio de *El Imperio contraataca*)... No hay ingrediente de las dos trilogías que no aparezca en este juego.

Puede que *Battlefront* no alcance el nivel de excelencia de un *UT2004* o *Battlefield 1942*, pero sí ofrece una inmersión divertida y convincente en las guerras galácticas. Sólo por eso, ya merece nuestro respeto.





Existen decenas de mods y mapas extra del juego de Pandemic Studios.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Raven Software
PERIODO: Episodios IV a VI • **PROTAGONISTAS:** Kyle Katarn

JEDI KNIGHT II
Jedi Oucast

No es la última entrega de la saga *Jedi Knight* (luego vino *Jedi Academy*), pero sí la mejor. De inicio exasperante y cansino, el juego de Raven Software gana enteros a medida que se profundiza en él. *Jedi Outcast* radiografía como ningún juego anterior había hecho la vida de un caballero Jedi normal y corriente. Las trifulcas con espada láser, por ejemplo, destilan elegancia y son casi tan complejas como las de un juego de lucha, con varios estilos de combate y decenas de ataques básicos y especiales.

La irrupción de los poderes de la Fuerza en los niveles más avanzados multiplica por mil las posibilidades de diversión. Cuando el arma antigravitatoria de *Half-Life 2* era poco menos que un boceto, *Jedi Outcast* ya permitía alterar los elementos del entorno para hacer progresos en la aventura. Empujar y atraer objetos, estrangular enemigos o saltar distancias increíbles son sólo algunas de las habilidades de que dispone el mercenario Kyle Katarn.



Los poderes Jedi son lo mejor de un juego ya de por sí excelente.

De diseño excelente y jugabilidad intensa, *Jedi Oucast* es muy fiel al universo en que se basa. Entornos, vehículos, armas y personajes (atención a la aparición estelar de auténticas estrellas como Luke Skywalker y Lando Calrissian) siguen el diseño original de las películas.

DE STAR WARS AL CIELO

Del ya lejano *X-Wing* a *Los Caballeros de la Antigua República*. El catalogo para PC de títulos sobre *Star Wars* es tan amplio como rico en juegos de muchos quilates. He aquí una pequeña muestra.

X-WING ALLIANCE

GÉNERO: Simulación • **AÑO:** 1999

Ofrece 50 misiones individuales, la posibilidad de manejar naves como los X-Wing, los A-Wing, los transportes corellianos o el mítico Halcón Milenario, una sólida trama argumental y completas y flexibles opciones multijugador. Seis años después de su publicación, este juego sigue contando con una respetable legión de seguidores. Una prueba: la impresionante actualización que se han currado en www.xwaupgrade.com.



REBEL ASSAULT

GÉNERO: Acción • **AÑO:** 1993

¿Puede la estética superar el contenido? En el caso de *Rebel Assault*, rotundamente sí. Sistema de control impreciso, desarrollo lineal, escasa durabilidad... Poco importa todo eso cuando lo que se tiene delante es la primera película auténticamente interactiva de *Star Wars*. El primer título de LucasArts exclusivo para CD-ROM se saldó con un rotundo éxito y le siguió una secuela de igual concepto y mejor factura técnica titulada *The Hidden Empire*.



YODA STORIES

GÉNERO: Aventuras • **AÑO:** 1997

Es sorprendente que LucasArts, que dominó el género de las aventuras gráficas durante buena parte de los 90, nunca desarrollase un juego *Star Wars* fiel a esta fórmula de juego. Lo más parecido fue este *Yoda Stories*, un juego con algunos puntos en común con la saga *Zelda*. Ofrecía gran variedad de puzzles, diálogos breves y un motor gráfico que garantizaba que ninguna partida fuese igual a la anterior. La mejor alternativa al *Buscaminas*.



GÉNERO: On line • DESARROLLADOR: Verant Interactive
PERIODO: Episodios III y IV • PROTAGONISTAS: Quien tú quieras

GALAXIES
An Empire Divided

La franquicia daba su salto a Internet. *Galaxies* volvió a demostrar el inmenso poder de convocatoria del universo ideado por Lucas. Fue algo así como el *World of Warcraft* de aquel año: ayudó a que jugadores no acostumbrados a los universos virtuales se decidiesen a acercarse a ellos. Claro que Blizzard diseñó un juego pensado precisamente en eso, en los recién llegados, mientras que *Star War:s Galaxies* se estrelló contra el muro de una interfaz excesivamente complicada. Dedicarse a él exigía horas de juego continuo para ir subiendo los primeros niveles.

Pero gracias a una inteligente serie de parches que mejoraron poco a poco el diseño del juego, *Galaxies* fue capaz de convertirse en uno de los universos on line más concurridos. En parte, por el tirón de la saga y la perfecta recreación de su atmósfera (razas variopintas, paisajes exóticos), pero también porque ofrecía una serie de retos inteligentes que iban más allá de lo meramente estético (misiones mensuales de cuyo resultado dependían una serie de bonificaciones que podía utilizar tanto los soldados rebeldes como los imperiales, por ejemplo). ¿El resultado? Un gran juego, muy absorbente y que aprovechaba como pocos su condición de multiusuario.


Galaxies sacó partido al concepto de cooperación entre jugadores.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: LucasArts • PERIODO: Toda la saga
PROTAGONISTAS: Alianza Rebelde, Imperio, Federación de Comercio, Wookies

GALACTIC BATTLEGROUNDS

Las lenguas más maliciosas llegaron a afirmar en su día que *Galactic Battlegrounds* podría haber sido desarrollado por un grupo de *modders* más o menos experimentados. Aunque la frase tiene mucho de exageración, también hay en ella algo de real. De hecho, jugar a *Galactic Battlegrounds* era jugar a un *Age of Empires* en el universo de *Star Wars*. No es sólo que estéticamente el título de Lucas Arts lo remitiese a uno al de Ensemble Studios. Es que el diseño de misiones, la mecánica de juego e incluso los errores de *Age of Empires* (algunas partidas acusaban un ritmo demasiado lento) habían sido extrapolados punto por punto al espacio sideral. Sí, lo cierto es que *Galactic Battlegrounds* tenía toda la pinta de ser un mod de muy alto presupuesto.

Fue la posibilidad de manejar a un gran número de tropas, que el juego se adscribiese al género de la estrategia en tiempo real (no demasiado explotada por la saga en el pasado) y, sobre todo, que participaran legendarias unidades presentes en la saga cinematográfica lo que salvó a *Galactic Batllegrounds* de la quema definitiva. Eso y que el tipo de partida que ofrecía, ágil y de extrema sencillez al principio, aunque peliagudo en sus fases más avanzadas, no requería demasiados esfuerzos para ser disfrutada solo o en su vertiente para varios jugadores. Desde luego, es el mejor título de estrategia que ha generado la saga *Star Wars*.


Galactic Battlegrounds se parecía sospechosamente a _Age of Empires_.

ROGUE SQUADRON 3D
GÉNERO: Simulación • AÑO: 1997

El sucesor espiritual de *Rebel Assault*. Un simulador con fuerte componente arcade (muy lejos del realismo de la saga *X-Wing*) en el que asumes misiones de combate aire-aire, reconocimiento, escolta e incluso bombardeos al mando de los cazas más célebres de la saga. El juego de la desarrolladora norteamericana Factor 5 mezcla sin tapujos espectáculo e inmediatez gracias a unos suntuosos entornos tridimensionales y un sistema de control la mar de sencillo.



RACER
GÉNERO: Carreras • AÑO: 2002

Racer reproduce a la perfección uno de los mejores momentos de la rimbombante *La amenaza fantasma*, las carreras de vainas. Todo muy al estilo *Wipeout*, con 20 modelos de vainas, 20 circuitos, 20 contrincantes de maliciosa IA y una competición en la que Anakin Skywalker debe imponerse en carreras en las que se alcanzan velocidades de más de 1.000 km/h. Lo mejor: la posibilidad de enfrentarse con hasta ocho compañeros en el modo multijugador.



LA AMENAZA FANTASMA
GÉNERO: Acción • AÑO: 1999

La amenaza fantasma es un sencillo arcade cuya acción reproduce palmo a palmo las escenas más importantes del filme homónimo: la fuga de Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi de la nave insignia de la Federación de Comercio, la batalla campal en el palacio de la reina Amidala, el combate contra el malvado Darth Maul... Todo bajo una perspectiva cenital de lo más práctica y unos rompecabezas aptos para cualquiera.



EL FUTURO DE STAR WARS

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Petroglyph • DISPONIBLE: Finales 2005

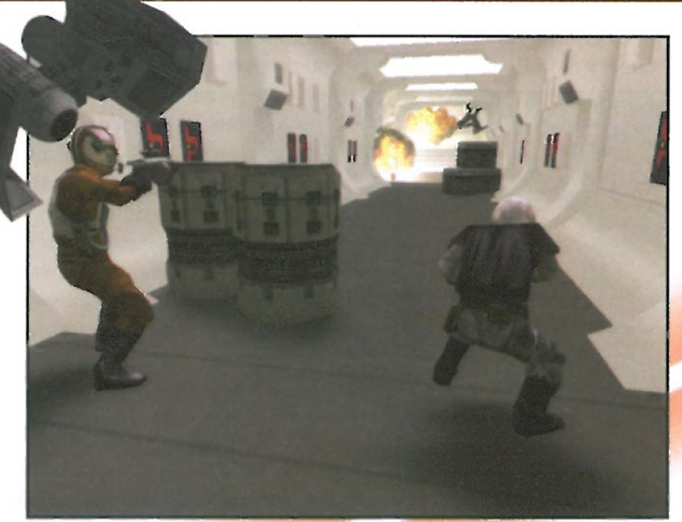
EMPIRE AT WAR

Para dejarse entusiasmar por *Star Wars: Empire At War*, sólo hay que tener ojos. Porque las capturas que poco a poco se han ido filtrando muestran un entorno gráfico apabullante. Los flamantes y temibles AT-AT, los destructores imperiales... Toda la imaginería galáctica de la saga luce aquí como nunca.

Firmado por diseñadores que en su día cambiaron el género de la estrategia en las filas de Westwood, *Empire at War* pretende dar un cambio radical al concepto de misiones, más cercanas a las búsquedas de un RPG que a las clásicas fases de un juego de estrategia. Por ejemplo, las unidades con las que cuentas se van heredando de capítulo en capítulo y, dependiendo de cómo actúes o distribuyas a tus tropas en cualquier planeta (habrá hasta 20), obtendrás uno u otro objetivo. Los diseñadores pretenden construir un mundo sensible a tus decisiones. En otras palabras, que el resultado de una batalla tendrá sus consecuencias en toda la galaxia.



Lo que hagas aquí tendrá consecuencias de alcance sideral.



En *Battlefront 2* podrás participar en batallas terrestres y aéreas.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Pandemic Studios • DISPONIBLE: Finales 2005

BATTLEFRONT 2

Con los escasos datos que han trascendido, se ha confirmado que *Battlefront 2* intentará pulir los fallos de su primera parte, un juego que trasladaba a Rebeldes, fuerzas del Imperio y demás personajes de la saga galáctica al más furioso de los arcades.

Así, se prevé que *Star Wars: Battlefront 2* luzca notables mejoras en la inteligencia artificial, con adversarios que atacarán utilizando tácticas conjuntas. Los mapas cubrirán todo tipo de localizaciones (instalaciones científicas, naves, campos de batalla abiertos, incluso combates en el espacio aéreo de Coruscant), así que también podrás pilotar naves. A pesar de que podrás luchar en mapas que recrean batallas de toda la saga cinematográfica, LucasArts dará prioridad a los que estén basados en localizaciones presentes en *La vengaza de los Sith*.

GÉNERO: On line • DESARROLLADOR: LucasArts y Sony Online • DISPONIBLE: Mayo 2005

GALAXIES
Rage of the Wookies

Disponible sólo a través de descarga vía Internet, incluirá una docena de nuevas áreas en el planeta de Kashyyk, hogar de los Wookies. Claro que el nuevo contenido afectará a todas las razas y no sólo a los primos de Chewbacca. Según han dicho desde LucasArts, Kashyyk será un "planeta-aventura". Es decir, que podrás participar en una serie de historias con un hilo argumental común. Los desarrolladores aseguran que la aventura más importante te permitirá visitar las cuevas que pueblan las profundidades de Kashyyk, en las que un científico loco está haciendo de las suyas.

LucasArts incluirá en la expansión continuas referencias al nuevo episodio cinematográfico. Así, podrás pilotar nuevos vehículos como el *BARC Speeder* e incluso hacerle una visita al famoso Boba Fett.



LucasArts ha definido el planeta Kashyyk como un "planeta-aventura".

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: DTFGames • EDITOR: Planeta DeAgostini • DISPONIBLE: Mayo

Great Battles of World War II STALINGRAD

Es el enésimo intento de reconstruir píxel a píxel el conflicto que más y mejores juegos ha inspirado. **Y lo hará echando mano de** un motor gráfico de probada solvencia. Prepárate para vivir **la batalla de Stalingrado** armado de estrategia de la buena.

POR X. PITA



A veces, dada la extensión de los mapas, el ritmo de juego debería ser más ágil.



Estamos en Stalingrado, así que no faltarán los escenarios gélidos.



Estéticamente, *Stalingrad* es muy similar a *Blitzkrieg*.

Cuando llegue a la tiendas, es posible (si es que te decides a comprarlo) que este juego te produzca casi desde el principio la sensación de que se parece a otros muchos. Y no será casualidad, porque *Stalingrad* se está programando con el mismo motor gráfico que otros títulos ilustres de la estrategia bélica, con *Blitzkrieg* a la cabeza, y porque su contexto histórico, la Segunda Guerra Mundial, va a ser exactamente el mismo que han utilizado otros muchos en el pasado.

A estas alturas, sorprende que los diseñadores de videojuegos continúen insistiendo en explotar el filón de la guerra del 39. Pero lo hacen. Y sorprende más todavía que sigan siendo capaces no ya de asombrarnos (algo cada vez más difícil), pero sí de ofrecernos, como ahora, algo que de verdad valga la pena.

OTRA VEZ EN ESTA GUERRA

El título del juego no engaña a nadie. Eso es que lo te vas a encontrar aquí: la recreación de uno de los episodios más dramáticos de la Segunda Guerra Mundial, la lucha por Stalingrado.

A través de dos campañas, una en la que conducirás a la Wehrmacht hacia el corazón de la ciudad rusa y otra en la que te convertirás en soldado soviético



El diseño de las campañas individuales será un de los puntos fuertes del juego.



Podrás manejar más de un centenar de unidades utilizadas en su día en la batalla.



Se combinarán las misiones de comandos e infiltración con la acción directa.



Quedan por pulir detalles como el extraño comportamiento de parte de las tropas.

EL LARGO CAMINO HACIA LA DERROTA

Alredor de dos millones de personas perdieron la vida entre agosto de 1942 y enero de 1943. La batalla de Stalingrado fue consecuencia directa de la ofensiva alemana que pretendía hacerse con el petróleo del Cáucaso. Hitler dividió sus fuerzas en dos. Una, la que ocuparía la ciudad de Stalingrado, y otra, la que continuaría avanzando hacia el Cáucaso. Fue un error mayúsculo. Las tropas alemanas se encontraron con una resistencia brutal en Stalingrado y, a pesar de que los alemanes llegaron al corazón de la ciudad, el ejército de Von Paulus se vio atrapado en una maniobra envolvente. El 23 de noviembre estaban completamente rodeados. Hitler ordenó resistir. Pero Von Paulus no pudo aguantar más y firmó la rendición el 31 de enero de 1943.



y deberás mandar a los hombres de Von Paulus de vuelta por donde han venido, se reproducirá punto por punto una batalla en la que perecieron cerca de dos millones de hombres. Pese a lo muy manido del escenario y de la fórmula, un par de detalles pueden convertir al juego de DFT en una muy buena opción para los amantes de la estrategia bélica.

Los desarrolladores se han empeñado en reconstruir virtualmente la batalla de la forma más real posible. Y ése es precisamente el motivo por el que DFT escogió cubrir una sola batalla y no el conflicto entero. Una decisión que les está permitiendo, entre otras cosas, crear mapas basados en documentos auténticos, reconstruir la arquitectura devastada de la ciudad o reproducir al detalle las unidades que utilizaron en su día rusos y alemanes.

Héroes entre ruinas

Como suele ocurrir en estos casos, las cifras asustan. *Stalingrad* contará con más de 150 tipos diferentes de unidades. Siguiendo la tendencia que impera en el género, va a darse mucho protagonismo a un puñado de héroes. Pero en DFT han querido ir un poco más allá, porque estos hombres (entre los que se cuenta el francotirador Vassily Zaitsev, entre otros) no poseerán caracterísiticas especiales y sólo van a aportar algo de rigor histórico y (por qué no) tirón comercial.

Habrá más de 150 tipos de unidades y va a darse mucho protagonismo a un puñado de héroes

Por lo visto en la beta a la que hemos tenido acceso, *Stalingrad* no tendrá nada que envidiar a joyas como *Sudden Strike* o *Blitzkrieg*, pero las diferencias con el título de Nival, por ejemplo, serán más bien escasas y en ciertos momentos te dará la impresión de que no van a ir más allá de la interfaz.

El diseño de las misiones (que finalmente serán un total de 36 "oficiales" y siete secretas) puede ser la gran baza que te haga pasar horas y horas anclado a la silla. De seguir el mismo camino que la versión que hemos probado (en una de las fases manejábamos a un reducido grupo de reconocimiento que debía introducirse tras las líneas enemigas), las campañas para un solo jugador van a ser soberbias.

De hecho, y según han confesado sus propios desarrolladores, no habrá en *Stalingrad* elementos que lo hagan único frente a sus compañeros de generación. A lo que sí aspiran es a hacer aún mejor algo que ya se ha hecho. Y pueden conseguirlo.



Lo ESENCIAL

A SEGUIR... El muy cuidado diseño de las misiones y las campañas mundiales, así como el alto nivel de detalle en la reconstrucción de los hechos históricos.

A MEJORAR... Habría que introducir algún ligero retoque en la inteligencia artificial y tal vez dinamizar el ritmo de juego, que se hace algo lento.

GÉNERO: Rol/Acción • DESARROLLADOR: Deep Shadows • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Mayo

BOILING POINT
Road to Hell

Parece un juego de acción, huele como un juego de acción, se ve como un juego de acción. **Pero es un juego de rol**. Sin elfos, pero **con campesinos morenos y mariachis**; sin magia, pero con drogas y aviones. ¿**Quién quiere levitar** cuando puedes volar?

POR M. GONZÁLEZ


Es difícil encontrar un sudamericano más típico que éste.


Echa un vistazo a las estadísticas del personaje. Si esto no es rol...


Te presentamos el avión relativo. De momento no vuela, da saltos en el tiempo.


Los malos tienen un aire setentero y los gráficos también.

Far Cry. Esas fueron las palabras mágicas que acudieron a nuestras mentes al ver las primeras pantallas de *Boiling Point*. El rifle de asalto, los guantes, la selva, los vehículos... Yo este juego ya lo he visto. Y no hace mucho, hace sólo un año. Vamos, que parece otro juego de acción selvática. Sólo que ahora con unos gráficos de aspecto, digamos, extraño.

Sin embargo, sería un error fiarse sólo de las primeras impresiones. El título de Deep Shadows será, por lo que hemos podido comprobar en la versión en desarrollo a la que hemos tenido acceso, un juego de rol (*light*) en toda regla, lleno de desconocidos que te propondrán solucionar sus penas en la otra punta del mapa. Un juego, además, en el que no bastará con coger un arma, necesitarás un número que dice que sabes usarla (o arriesgarte a perder el cargador en medio de la batalla). Donde la cháchara será tan importante como tu habilidad al gatillo.

Olvídate de *Far Cry*, la palabra mágica es *Morrowind* (con edulcorantes *Deus Ex* y *GTA*). Sustituye a los andrajosos Dummers por indígenas sudamericanos, a los soldados imperiales por agentes de la CIA y a los agramaticales orcos por yanquis que dicen "hola, señor" como si llevasen una zanahoria metida en la boca. ¿Te vas haciendo una idea?

ROL TROPICAL EN LA TIERRA DEL MAL

Tamriel se llama ahora Realia, 625 kilómetros cuadrados de ciudad y selva. Dagoth Ur es historia, el mal se llama Don Pedro. Olvídate del oro, tendrás que aprender a contar en pesos. Y ya puedes enfundar tu espada, olvidar tus hechizos y tirar esas placas de armadura: un Kalashnikov, un

El título de Deep Shadows será, por lo que hemos visto, un juego de rol *(light)* en toda regla

chute de adrenalina y un chaleco antibalas son lo que necesitas.

Habrá facciones y, según lo que hagas, te ganarás en ellas poderosos aliados o despiadados enemigos. ¿Gremios de ladrones? A montones: narcotraficantes, guerrilleros, policías, agentes de la CIA... Todos en el mismo saco. ¿Paladines? Eso no se lleva en un mundo sin dragones. Elijas el bando que elijas, jugarás con los malos: chantajes, asesinatos, ajustes de cuentas, tráfico de drogas... Misiones que irán hilvanando un argumento que comienza con el secuestro de tu hija, Lisa, una damisela que nos será presentada en el vídeo de introducción y que tiene los pechos caídos. ¿Quién vas a ser tú? Saul Meyers, padre, antiguo soldado y, de oficio, cabreado.

En *Boiling Point* no te encontrarás con los archiconocidos atributos a mejorar, sino sólo con un pequeño repertorio de habilidades: dominio de diferentes armas, adicciones (a la bebida, a los medicamentos y a las drogas), alguna que otra aptitud física como la fortaleza o el grado de cansancio, tu habilidad comercial y la capacidad de pilotar diferentes vehículos: aviones, tanques, coches, helicópteros, barcos e incluso submarinos.



¿Por qué corren como fondistas etíopes? Es un mechero, lo juro.



Los coches no sólo se deterioran, sino que también gastan gasolina.



Los interiores son tan lamentables como la música de fondo.

¿Qué me pasa doctor?

Suena interesante, suena bien. ¿Dónde están las contraindicaciones? De momento, en un tartamudeante motor gráfico cuyo rendimiento debe ser bastante optimizado. Los programadores han apostado por abolir las pantallas de carga. Es un propósito digno y encomiable (por favor, un aplauso), ya que 625 kilómetros cuadrados sin un solo "loading" es para quitarse el sombrero. Pero siempre que los resultados les respalden.

Al menos en la beta que hemos jugado sufres un latigazo del disco duro a cada paso que das. La fuerza del impacto del látigo depende de lo rápido que te desplaces. Si caminas, apenas se nota, pero si vas en coche, los intermitentes chasquidos harán que te encojas de dolor. Y no digamos si vuelas en avión... Ojalá estas ralentizaciones a la hora de leer archivos se resuelvan. El otro problema del juego es que cuenta con buenos exteriores, pero con pésimos interiores. En fin, esperemos que sólo sean cosas de la versión en desarrollo que hemos probado y que estos problemas técnicos no empañen su atractiva propuesta.

MIS PRIMEROS VEHÍCULOS

En el inmenso escenario que constituye Realia ir a pie es un auténtico suicidio. Aquí te presentamos los primeros vehículos que tendrás oportunidad de pilotar.

EL COCHE DE LISA

Lo encuentras al principio del juego, tras hablar con el director del periódico de tu hija. Resulta un vehículo algo desastroso, pero es gratis. Útil para ir de un lado a otro sin muchas pretensiones.





LANCHA MOTORA

Para viajar a ras de mar nada mejor que una preciosa lancha motora. El único inconveniente es que un latigazo del disco duro puede hacer que aterrices sobre un árbol.

AVIONETA

Ideal para los viajes de ida, pero olvídate de la vuelta. Por suerte, el sistema de colisiones de *Boiling Point* está copiado del de Equipo A: cuando choques, sal del aparato y aléjate silbando.



LO ESENCIAL

A SEGUIR... Puede resultar muy exótica una partida de rol en América del Sur. Sobre todo si permite emprender la carrera de ingeniero narco, meterse a agente de la CIA, hacer de policía corrupto... Lo normal.

A MEJORAR... De momento, el sistema de carga en tiempo real (sin pantallas de carga) hace aguas y los gráficos aún deben pulirse bastante.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** G5 Software
EDITOR: Planeta DeAgostini • **DISPONIBLE:** Junio

THE DAY AFTER

Desde que **el señor de la barba** y el puro **se instaló en Cuba** los ánimos se han ido calentando. Que si quítame esa base, **que si te pongo un misil**, que si te monto un bloqueo **y ya verás**... Al final, **Tercera Guerra Mundial al canto** y holocausto nuclear.

POR O. GARCIA



El frente dinámico es uno de los elementos más prometedores del juego.



Las unidades de infantería atrincheradas pueden suponer un verdadero obstáculo.

¿Qué hubiera pasado si la crisis de los misiles cubanos (hace ya más de 40 años) no se hubiera resuelto por las buenas? Pues un conflicto nuclear de órdago. Y claro, con un conflicto nuclear, un invierno nuclear para pillar un resfriado de aúpa: unos cuantos siglos sin ver el sol en el hemisferio norte. Así que ya tenemos a los rusos, los americanos, los franceses y los chinos emigrando hacia tierras más cálidas.

Éste es el punto de partida de *The Day After*, que sirve como excusa para ofrecer otro juego de estrategia en tiempo real y con credenciales harto conocidas. O más bien, tácticas en tiempo real y estrategia por turnos, ya que *The Day After* se apunta a la moda de ofrecer un mapa general de la zona en el que desplazar a tus unidades por turnos y otro del campo de batalla en el que desplegar tus dotes de mando.

LA GUERRA DEL 60 Y PICO

En esta posguerra nuclear se va a combatir con los tanques, las metralletas y los aviones de siempre. Lo único que cambiará será el escenario, ya que las cuatro facciones iniciarán una carrera neocolonialista para trasladar sus gentes a zonas más cálidas, evitando la radiación y el invierno nuclear.

África se convertirá así en pieza estratégica clave de este galimatías. Allí tendrás que mover tus tropas, ocupando aeródromos, centros de recursos, radares y todo lo que pueda servirte en tu esfuerzo tecnológico y militar.

Y claro, si te topas con fuerzas hostiles, a pegarse tocan. A partir de aquí pasarás a una representación isométrica del terreno, con sus soldaditos, sus edificios y su vegetación varia en 2D. Es aquí donde deberás demostrar lo que vales. Si consigues mantener los puntos estratégicos clave, tendrás muchos números para ganar la guerra que plantea este juego.



Los soviéticos también decidirán trasladarse a África en busca del sol.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... El detalle más atractivo del juego es el frente dinámico, que cambia en función de las zonas de influencia que trazan las unidades en el mapa de campaña.

A MEJORAR... Quedan errores de programación más o menos serios por pulir, los niveles de dificultad están descompensados y el trazado de rutas tiene serios problemas.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Invictus Games • **EDITOR:** Friendware • **DISPONIBLE:** Mayo

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

Lanzarse a la campiña, volante en mano, **para asustar rebaños** de ovejas **no es** políticamente **correcto**. Así que **tendrás que sublimar esas bajas pasiones** y proyectarlas a la inofensiva pantalla de un PC. **Ovejas virtuales** del mundo, ¡pónganse **a cubierto**!



¿Una carrera de descapotables? Ideal para los rigores veraniegos.

Por J. Font

Con la llegada de la primavera, a uno le entran ganas de acercarse al campo. Pero el campo está lleno de polen, excrementos de vaca y demás cosas terribles, así que mejor te acercas al volante de *Cross Racing Championship 2005* y te ahorras más de un disgusto, ¿no? Aunque el juego lleva la palabra cross en la solapa, no todo en él van a ser carreras por pistas forestales.

El juego dispodrá de seis tipos de circuito distintos: podrás competir tanto en asfalto como en montañas nevadas e incluso en playas como las que recorre el rally París-Dakar. Empezarás como piloto amateur en la modalidad de autocross. Poco a poco, irás probando suerte en distintas modalidades, incluidos los rallies, hasta llegar al premio final: pilotar un flamante T-8 en un circuito. Para desengrasar entre una partida y otra, el juego incluirá modos de carrera rápida en los que se te permitirá emplear artimañas poco ortodoxas para conseguir la victoria.

Corre, corre

Invictus tiene un largo historial en el mundo de las carreras. *Insane*, la saga *Street Racing* o *Monster Garage* son algunos de los títulos en que ha empleado su propio motor gráfico, también llamado Invictus. En este juego, se utiliza una evolución de la herramienta que incorpora un nuevo módulo de física. Los vehículos padecerán fuerzas centrípetas y centrífugas que obligarán a hacer un esfuerzo para controlarlos. Tendrás que adaptarte a cada una de las superficies, así que podrás modificar la mecánica para facilitar la conducción y mejorar el rendimiento. Por su parte, la inteligencia artificial se encargará de que los rivales padezcan la presión y cometan errores puntuales.

Las carreras fuera de circuito serán un gran aliciente gracias al sistema de partículas utilizado en la polvoreda que levantan los coches y lo mucho que eso complicará la conducción. Además, los accidentes estarán adornados con efectos de cámara espectaculares y con la pérdida de componentes. Vamos, que este título promete una variada y polvorienta experiencia de conducción.

Lo esencial

A SEGUIR... La física de los vehículos y su comportamiento sobre las distintas superficies, que parecen realmente convincentes. Todo un reto para corredores que busquen algo más que asfalto.

A MEJORAR... De momento, los coches dan la sensación de ir algo justos de polígonos, lo que contrasta con los detallados entornos.



Modalidades como el autocross pueden ser un gran aliciente.



Algunas carreras dejarán tu bólido pringoso y hecho unos zorros.



ESTE MES...

DIARIO DE A BORDO

22 DE MARZO: La portada oscura y belicosa del segundo número ha gustado más que la floral y un poco pija del primero. Es que se os ve el plumero, hermanos, a vosotros lo que os tira es el jarabe de balas. Pese a todo, hay por aquí quien insiste en que la primera era más chula.

29 DE MARZO: Estos días, hemos tenido por aquí a un tal Campano, el pinche de cocina de nuestro maquetador jefe. El tipo se sienta en su rincón, toquiña un poco las imágenes que le pasamos y escucha música de mal gusto. Y tiene intención de quedarse...

4 DE ABRIL: Primera deserción de la nueva época: un tipo que fichamos para que nos hiciese unas chapucillas ha dimitido porque se bloquea y no aguanta la presión. A rey muerto, rey puesto, y el inflexible Nava ya le ha buscado un sustituto. Esperemos que éste no se rompa.

7 DE ABRIL: A una semana mal contada del cierre, Echarri nos reúne para decirnos que se va. Que si es su vida, que si le ha llegado una oferta irrechazable... En fin, patrañas, siempre hay algún renegado que salta del tren por si descarrila. Pero este tren es de los que no descarrilan.

14 DE ABRIL: Cerramos con el agua al cuello y nuestro subdesertor poniendo un pie en la calle y a punto de darnos el portazo. Con el corazón roto, localizamos a alguien para sustituir a tan infausto personaje. En el fondo, le echaremos de menos. Suerte, compañero.

CAZA Y CAPTURA



El sobrinito de Pita también flirtea con el Lado Oscuro. No entiende ni papa de lo que pone, pero alucina con los monigotes y las capturas y opina que el tío Xan ha salido en la foto un poco menos feo que de costumbre (si hasta parece sobrio...).

JUGADORES NATOS

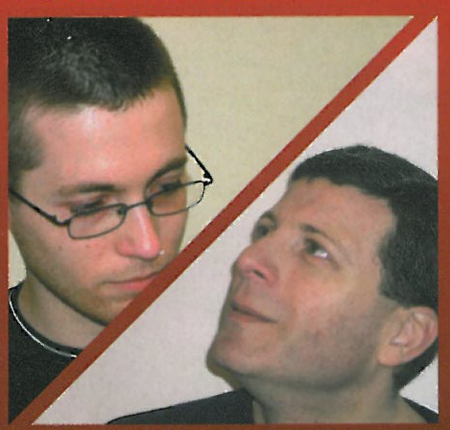
E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







J. J. CID ➤ No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush., es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

M. A. GONZÁLEZ "GADGET" ➤ Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



HALF-LIFE 2
Precio: 54,95 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



FAR CRY
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

Escenarios enormes para un juego de acción diferente.
www.farcrygame.com



UNREAL TOURNAMENT 2004
Precio: 49,99 €
Editor: Atari

Los mejores gladiadores de la galaxia, a la greña y sin cuartel.
www.unrealtournament.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com



ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

Un príncipe más maduro y sombrío en una gran aventura.
www.princeofpersiagame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



TOP SPIN
Precio: 49,95 €
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.
www.pamdev.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

PLATAFORMAS



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

Saltos, cabriolas y fantasía a un precio poco menos que imbatible.
www.rayman3.com

CÓMO DAMOS LA NOTA

10 ¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.

9 Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.

8 Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.

7 Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.

6 Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.

5 Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.

4 Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.

3 Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

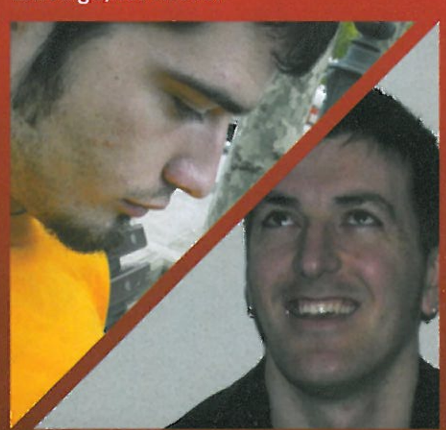
2 Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

1 Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.

X. ROBLES ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción... De todo un poco.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos on line. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.







G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

COSSACKS II

Napoleonic Wars

Los cosacos revoltosos **vuelven a la greña** cargados de unidades y con renovadas energías. **Miles de soldaditos con sus uniformitos** y dispuestos a liarla bien gorda por toda Europa. **Y todo por culpa de un francés** con problemas de estómago y un ego tan **superlativo como su sombrero**.

Por O. Garcia

La estrategia en tiempo real es un género tan explotado como despreciado. Quien más quien menos se atreve a meter en su catálogo un ETR de gráficos resultones y enfoque simplón, consciente de que el género tiene multitud de adeptos que nunca se cansarán de matar píxeles al por mayor.

Por desgracia, la mayoría de juegos en esta línea acaban siendo productos de usar (en el mejor de los casos) y tirar (en la mayoría de ellos). Ejemplos de cómo la estrategia sucumbe ante un supuesto encanto gráfico o de cómo los lugares comunes del género se apropian de la escena hasta matar de aburrimiento. Por eso, al final, acabamos conformándonos no ya con que nos presenten alguna idea innovadora sino con que hagan bien lo poco que hagan.

Todo esto viene a cuento por *Cossacks*, una saga que en su momento supo beber de las virtudes del género, pero también de sus defectos. Un juego tal vez más preocupado por ofrecer batallas a lo bestia, con miles de unidades en pantalla, que por ofrecer un retrato fidedigno de los enfrentamientos en la Europa del siglo XVI al XVIII. Lo único que lo situaba por encima del montón eran las formaciones militares, agrupaciones con cientos


Aunque se agolpen miles de unidades, la interfaz permite controlarlas.



El modo Batalla por Europa es un ejemplo de simplicidad bien entendida.



UNA DE FORMACIONES

El uso adecuado de las formaciones puede decantar la balanza en una partida. He aquí un breve repaso a las distintas posibilidades.

COLUMNA
Ideal para avanzar por carreteras, pero totalmente inútil en cualquier enfrentamiento.



CUÑA
Cualquier carga de caballería que quiera pasar a la Historia debería hacerse así.



LÍNEA
La más eficaz en combate. Asegúrate de tener los flancos y la retaguardia cubiertos.



CUADRO
Recomendada contra los ataques de la caballería o en caso de verse rodeado.



de unidades que permitían dar un cariz más estratégico al asunto. *Cossacks* fue, pues, un juego más que digno, si bien nunca llegará a formar parte ninguna colección ideal.

Carta de presentación

Por ello no es de extrañar que su esperado sucesor, *Cossacks II: Napoleonic Wars*, intente ofrecer, antes que nada, un espectáculo para la vista. Algo de lo más coherente dado el enfoque de la serie y el nuevo punto de partida: estamos hablando de un juego sobre las guerras napoleónicas, con toda su ración de batallas legendarias, cañonazos a mansalva y miles de unidades desangrándose. Además, los conflictos de principios del s. XIX quedan lo bastante lejos en el imaginario colectivo como para que nadie se rasgue las vestiduras si miles de soldaditos caen a tus pies o si docenas de caballos son víctimas de tus descargas de fusil.



Datos técnicos

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR GSC Game World
EDITOR Zeta Games
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla [bandera española] Voces [bandera española]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✕ LAN 6 Internet 6
WEB www.cossacks.com

Pues bien, en este sentido, *Cossacks II* cumple sobradamente. No es que los gráficos sean un primor, pero esas unidades en 2D sobre el entorno renderizado dan suficientemente el pego como para transportarte de inmediato a 1800 y pico, y las animaciones tienen bastantes detalles



Las formaciones sólo pueden crearse alrededor de los edificios militares.

como para que los enfrentamientos no deriven en un simple desfile de maniquíes.

En este sentido, casi se agradece que los desarrolladores de GSC Game World hayan optado por no seguir tendencias y quedarse con las 2D en vez de saltar a la tridimensionalidad (a excepción de la topografía). Y decimos "casi" porque este empleo de las 2D debería haberse traducido en una considerable disminución de los requisitos técnicos. Entendemos que poner miles de unidades en pantalla y sobre un terreno en 3D cuesta lo suyo, pero pedir un procesador mínimo de 1,5 GHz y una tarjeta de 64 MB demuestra una flagrante falta de optimización del motor. Eso sí, los que tengan un equipo a la altura van a tener por delante un despliegue tan efectivo como efectista.

Pequeños grandes detalles

Con todo, bajo esta capa de ETR resultón sin más, *Cossacks II* esconde varios ases sacados de la manga estratégica. Y es aquí donde la cosa empieza a subir enteros.

Dos parámetros nuevos (la moral y el cansancio) se han incorporado a la saga y juegan un papel importante en el desarrollo del juego. La primera define la cohesión de una unidad y es indispensable para que una formación conserve su capacidad de lucha. Si su moral se ve gravemente mermada, la formación se disgrega y deja de ser efectiva como unidad de combate.



La IA es capaz de percibir las amenazas potenciales y replegarse.



La campaña viene a ser una interesante extensión del tutorial.



El juego viene con tres niveles de dificultad: normal, difícil o muy difícil.



Cossacks II recrea algunas de las batallas más representativas del periodo.



Aunque no hay muchas diferencias, cada nación tiene sus particularidades.



En el modo Batalla por Europa, puedes elegir entre seis potencias.

Esta moral aumenta o disminuye en función de las bajas causadas o sufridas, aunque otros factores también tienen su peso. Las cargas de caballería, sin ir más lejos, aunque no son especialmente eficaces en cuanto al índice de mortalidad, tienen un efecto desmoralizante considerable. O los sacerdotes, por ejemplo, que incentivan la moral de las tropas y pueden evitar una derrota prematura.

El cansancio, por otro lado, afecta a todas las unidades en movimiento (excepto si hacen una marcha por carretera), de tal modo que si el medidor de fatiga llega a cero, a partir de entonces esa formación empieza a desmoralizarse. Una ecuación la mar de simple, pero que funciona a la perfección en términos de jugabilidad.

Dos parámetros nuevos (la moral y el cansancio) se han incorporado a la saga

A estos dos nuevos parámetros se suman varias ideas más que, sin ser novedosas, ayudan a aportar matices y posibilidades al juego. Por ejemplo, las bajas causadas otorgan experiencia a una unidad, por lo que puede llegar a convertirse en una formación veterana o de élite y aumentar tanto su factor de combate como su moral.

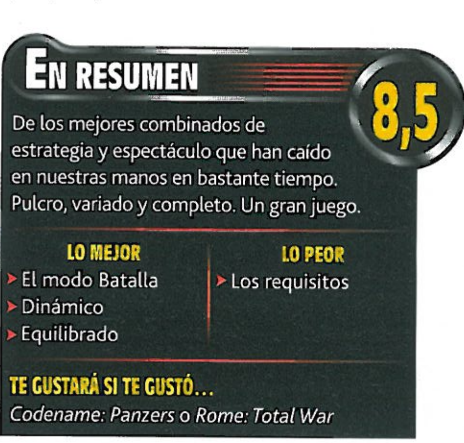
Otro concepto la mar de simple pero también la mar de funcional: la cobertura. Básicamente, los bosques, que permiten reducir el daño recibido por las armas de fuego de forma significativa y por lo tanto se convierten en un gran elemento defensivo.

Y otro concepto que tampoco es revolucionario pero que en el juego funciona a las mil maravillas: los recursos. Esparcidos por todo el mapa se encuentran varios edificios que dispensan recursos a su propietario (otra diferencia respecto al *Cossacks* original, donde podías construirlos tú mismo). Disponer de estos recursos es indispensable si quieres tener una boyante economía de guerra. Así, sin carbón, no tienes pólvora, y sin pólvora tus muchachos no disparan. Y sin campos de cultivo, no tienes alimentos, y sin alimentos, tus súbditos van a durar poco. Lo único que tus diligentes campesinos pueden hacer por ti es procurarte piedra y madera y construir edificios (lo cual no es poco).

Nada nuevo bajo el sol

Como ves, no es que sean conceptos ni muy complejos ni muy innovadores, pero dan suficiente juego como para que las batallas no se conviertan en el típico amasijo de tropas con la consabida avalancha final (juegos como *Warcraft* o *C&C: Generals* valoran la composición de las fuerzas, pero una vez entrado en combate cualquier consideración táctica sobra). No es el caso en *Cossacks II*. Ni mucho menos. Una tropa bien preparada, con una buena posición defensiva y que tenga claro cuándo hay que disparar y cuándo hay que aguantar puede derrotar a varias formaciones si éstas se dedican solamente a avanzar, disparar y rezar.

En definitiva, son todos estos detalles, combinados con una IA que da indicios de grandeza (aunque también de torpeza en algunos momentos), los que elevan el juego por encima de sus congéneres. Una afortunada mezcla de dinamismo que, sin embargo, no desprecia consideraciones tácticas y estratégicas y que convierte a *Cossacks II* no sólo en un digno sucesor de la saga, sino también en un meritorio ejemplar por sí solo.



En resumen

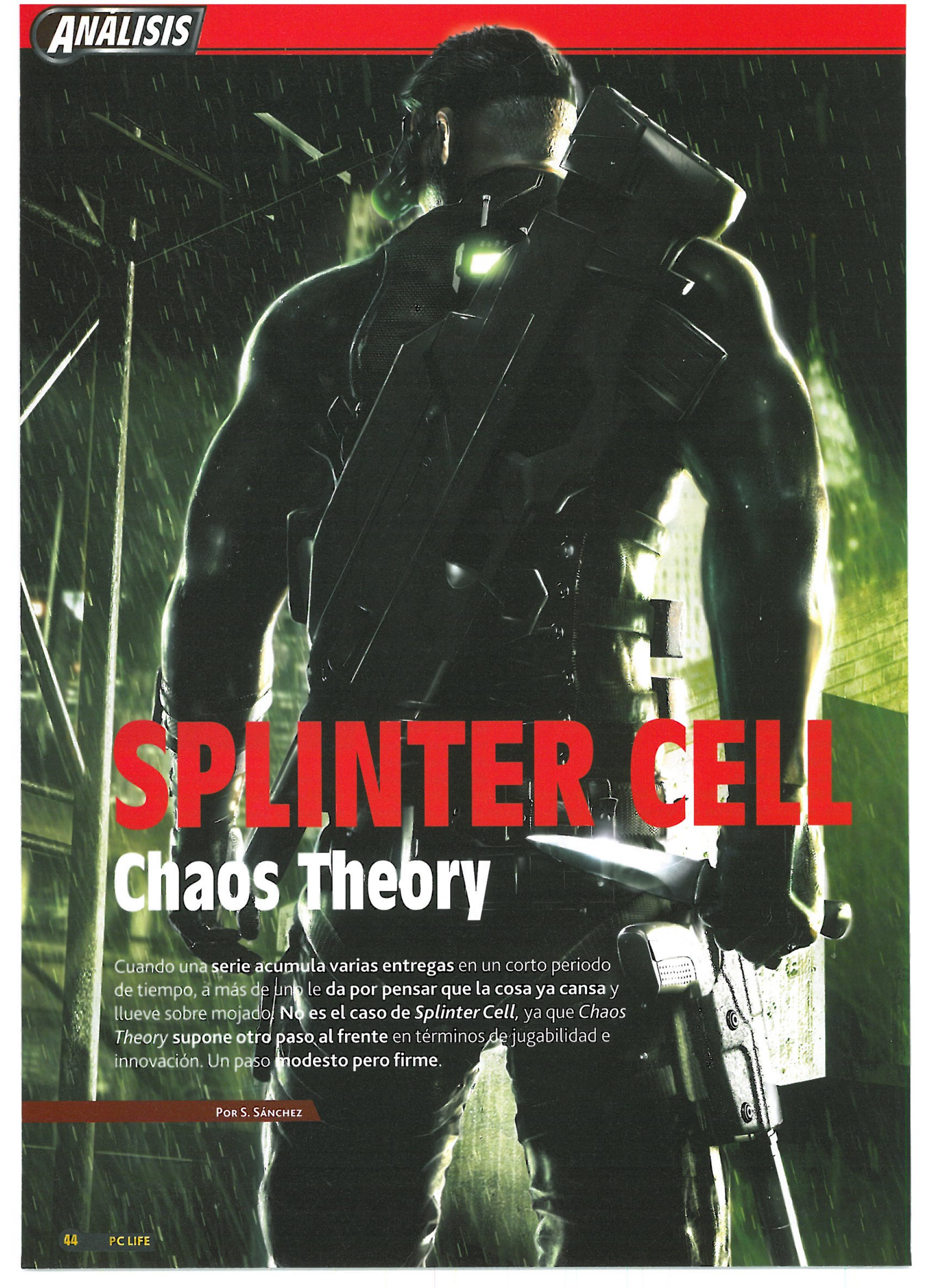
8,5

De los mejores combinados de estrategia y espectáculo que han caído en nuestras manos en bastante tiempo. Pulcro, variado y completo. Un gran juego.

LO MEJOR	LO PEOR
El modo Batalla	Los requisitos
Dinámico	
Equilibrado	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Codename: Panzers o *Rome: Total War*



SPLINTER CELL
Chaos Theory

Cuando una **serie acumula varias entregas** en un corto periodo de tiempo, a más de uno le **da por pensar que la cosa ya cansa** y llueve sobre mojado. **No es el caso de *Splinter Cell*,** ya que *Chaos Theory* **supone otro paso al frente** en términos de jugabilidad e innovación. Un paso **modesto pero firme**.

Por S. Sánchez

El de Sam Fisher es uno de esos nombres que quedarán para el recuerdo. Aunque seguro que aún le quedan muchos brincos a escondidas en futuras entregas de la serie *Splinter Cell*, lo que ha hecho hasta ahora ya le asegura su rinconcito en el salón de la fama. Cuando el máximo exponente del sigilo era *Metal Gear Solid*, *Splinter Cell* demostró que el auténtico arte de pasar desapercibido iba mucho más allá de la simple rutina de esquivar enemigos. Para jugar al ratón y al gato, uno debe ser capaz de manipular el entorno de forma favorable a sus intereses. Para ello, se recurre a la observación y a tecnología punta como la que te proporciona la empresa de espionaje de élite Third Echelon.

En esta nueva entrega, se trata de ponerse en la piel de un espía de lo más escurridizo. De nuevo en la piel de Sam Fisher, te ves inmerso en una serie de misiones que te llevan por todo el mundo en busca de información. De vez en cuando se te pide que acabes con elementos sumamente peligrosos sin dejar el menor rastro.

Chaos Theory cuenta con tres modos de juego. El principal de ellos es la campaña para un solo jugador, aunque las principales novedades que aporta esta nueva entrega se encuentran en los modos multijugador, cooperativo y versus.

Como una peonza

Cada objetivo realizado da paso a la asignación de un nuevo destino, por lo que acabas recorriéndote el planeta de polo a polo y a la carrera. No vamos a revelarte el argumento, aunque tampoco esperes ninguna maravilla: resulta algo flojo, sobre todo porque los videos que hacen avanzar el hilo narrativo no son nada del otro mundo. Las pantallas informativas son breves, cosa que se agradece, porque tampoco es que aporten demasiada información. Al menos, todo esto está doblado y traducido al castellano, lo que hace que resulte más llevadero.

Es importante ir avanzando sin precipitarse. Si te interesa el desarrollo de la trama, presta atención a las conversaciones entre personajes y no pierdas la oportunidad de interrogar a cuantos mercenarios puedas. Para ello, debes acercarte sigilosamente por detrás. Cuando estás lo bastante cerca, aparece la opción de sujetarlo por detrás de forma automática. Se ejecuta nada más pulsar una tecla. No siempre los interrogados tienen algo que contarte y no



Desde arriba puedes resolver la situación limpiamente y sin que te descubran.



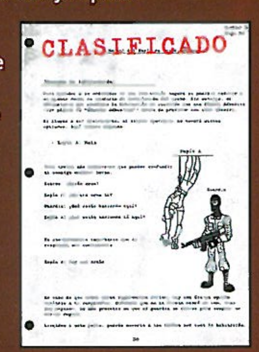
Eliminar a los enemigos sigilosamente suele ser una buena opción.

DE RISA

A veces vale la pena visitar la página web de tu juego preferido. En este caso, los que lo hagan podrán disfrutar de una serie de fichas realmente divertidas de las que te ofrecemos un par de ejemplos.

POR LOS AIRES

La primera ofrece una impagable serie de consejos sobre cómo actuar en caso de que andes espiando por esos mundos de Dios y te sorprendan colgado del techo.


CLASIFICADO

POR LOS KILOS

La segunda ficha describe de forma muy gráfica los muchos problemas que puede crearte algo de sobrepeso cuando eres un espía de élite mundial.


CLASIFICADO

Por bonito que parezca, las cosas se han puesto aquí algo feas.

siempre ese algo es de importancia, pero a veces te dan información que puede ahorrarte más de un problema y, en especial, dar más vueltas de las necesarias.

Esto nos lleva a otro punto destacable del juego. *Chaos Theory* cuenta con diez misiones, que en absoluto se hacen cortas. Son grandes escenarios que requieren su tiempo y están repletos de objetivos secundarios no obligatorios pero que pueden facilitarte las cosas. En este sentido, *Chaos Theory* aporta mayor libertad que sus predecesores, algo que se ve reflejado en la forma de moverse por el escenario. El alto grado de flexibilidad se nota si, por ejemplo, te encuentras una puerta que requiere un código de acceso. En *Splinter Cell*, si no tenías el código, no podías seguir adelante, pero aquí puedes forzar la puerta o intentar hackear el código.

Cifras y letras

El hackeo es una novedad curiosa que funciona de manera muy simple. Dispones de una serie de números que vienen a representar códigos IP, como por ejemplo, 192.30.15.21. Tu dispositivo de hackeo te muestra combinaciones posibles. Debes comprobar esos números IP separando los componentes entre puntos, ya que el dispositivo ilumina los que son correctos a medida que da con ellos. Cuando el conjunto de los componentes iluminados coincide con uno de los números IP, ya tienes la combinación correcta para abrir la puerta.

Gracias a este tipo de recursos, puedes completar las misiones pasando totalmente desapercibido y sin apenas hacer uso de la violencia, aunque lo cierto es que esta forma de jugar puede acabar resultando desesperante. Lo ideal para ser un perfecto espía es encontrar un término medio: ni abusar de la violencia ni obsesionarse con el sigilo. Es útil tener en cuenta que aturdir a los enemigos en vez de matarlos resulta más sencillo, más "ético" e incluso más eficaz.

Los enfrentamientos directos también han cambiado ligeramente. Ahora resulta mucho más rápido deshacerte de tus enemigos, ya que basta con acercarse y noquearles con un clic de ratón. Puede ser muy práctico hacer uso del cuchillo, otra de las novedades, aunque los encargados de evaluar las misiones una vez las completas suelen preferir que las resuelvas de la forma menos violenta posible. Aun así, debes

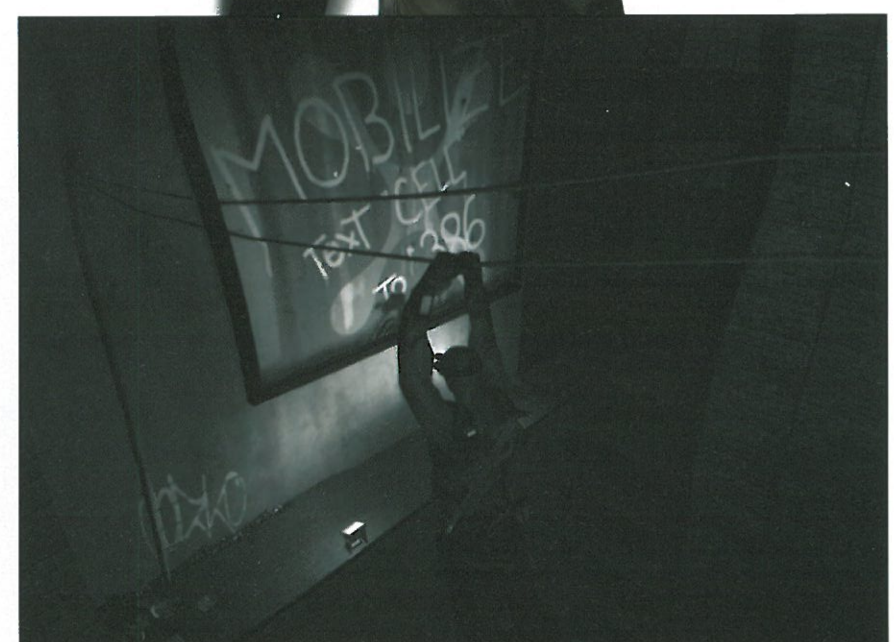


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Ubisoft
EDITOR Ubisoft
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla: España · Voces: España

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

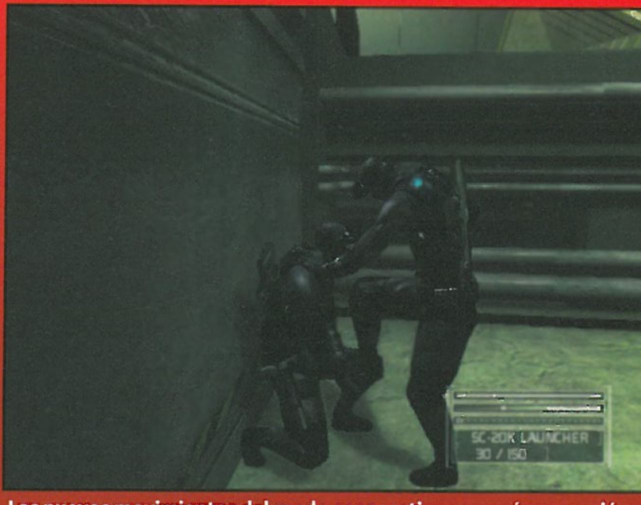
MULTIJUGADOR Un mismo PC: ✗ · LAN: 4 · Internet: 4
WEB www.splintercell.com



Fisher se lo sigue pasando en grande yendo de un lado a otro.



No tienes por qué usar el cuchillo con los pobres mercenarios.



Los nuevos movimientos del modo cooperativo causarán sensación.



Es hora de abrir la puerta a lo grande, con un poco de explosivo.



Si interrogas a los mercenarios, puedes obtener códigos para abrir ciertas puertas.



Parece mentira hasta dónde puede meterse uno sin hacer ruido.

tener en cuenta que los mercenarios de *Chaos Theory* son los más desconfiados del mundo, casi cualquier cosa extraña que ven hace que entren en estado de alerta.

Por los rincones

No te asustes: por muy puñeteros que sean tus enemigos, no es difícil darles esquinazo. A pesar de ello, más te vale no recibir un disparo, porque tres impactos son sinónimo de Game Over. Menos mal que puedes guardar la partida siempre que quieras.

Chaos Theory sigue contando con esos movimientos acrobáticos que hacen de Fisher un tipo realmente peligroso e imprevisible: no sólo ataca desde la oscuridad absoluta gracias a sus visores nocturnos y térmicos, sino que puede hacerlo colgado del techo o de un balcón. De todas formas, la mayoría de movimientos nuevos han sido incorporados en los modos multijugador.

Uno de estos modos, a priori atractivo por su concepto, es el cooperativo. Sólo hay un par de detalles que reprocharle. El primero, que consta de cuatro misiones. Y el segundo, que te obliga a tener al compañero cerca en todo momento, dado que cuesta lo suyo volver a encontrarle si te separas de él. Entre los nuevos movimientos que pueden ejecutarse entre dos jugadores, destaca la posibilidad de que uno se apoye en el otro para escalar un muro.

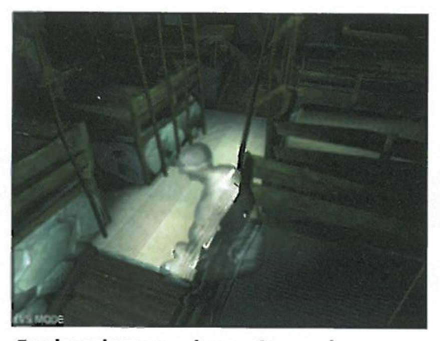
Las principales novedades de esta entrega están en los modos multijugador, cooperativo y versus

También aparece algún movimiento nuevo en el modo que enfrenta a mercenarios contra espías. Herencia de *Pandora Tomorrow*, este modo ha sido ligeramente modificado para dar más posibilidades de ganar a los mercenarios equipándolos mejor. Además, se ha hecho un poco más atractivo, ya que ahora no se reduce simplemente a la caza y captura, sino que existen ciertos objetivos que los espías deben completar y los mercenario, evitar.

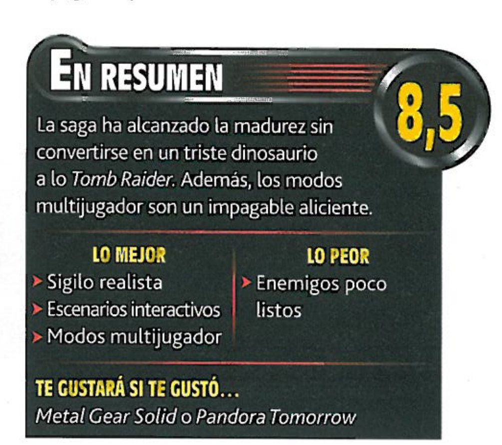
Hay que mencionar que los modos multijugador, especialmente el modo versus, cuentan con unos gráficos simplificados que poco tiene que ver con el impresionante nivel de detalle de la campaña individual. Esto es así para hacerlo mínimamente jugable por Internet.



Filtrando una cámara por debajo de la puerta, puedes ver lo que te espera.



En el modo versus, los espías pueden hacerse literalmente invisibles.



En resumen

8,5

La saga ha alcanzado la madurez sin convertirse en un triste dinosaurio a lo *Tomb Raider*. Además, los modos multijugador son un impagable aliciente.

Lo mejor
- Sigilo realista
- Escenarios interactivos
- Modos multijugador

Lo peor
- Enemigos poco listos

Te gustará si te gustó...
Metal Gear Solid o *Pandora Tomorrow*



EMPIRE EARTH II

Desde las tribus nómadas del desierto **a los soldados** clonados **del futuro**, el destino de **la civilización está en tus manos**. ¿Sabrás dirigirla sabiamente? No contestes ahora, **espera a después de la publicidad y a** que te dé tiempo de **ponerte al mando** y comprobar de qué eres capaz.

POR A. SALAS

Empire Earth fue un título muy aclamado en su día. Su concepción de la estrategia en tiempo real hizo las delicias de los entendidos y le valió un hueco casi general en las listas de lo mejor del año. Un par de temporadas más tarde, vuelve la saga, y lo hace a lo grande. Aunque su desarrollo ha cambiado de manos (Stainless Steel ha cedido el testigo a Mad Doc), el resultado vuelve a sorprender gratamente.

Si las palabras *Empire Earth* siguen sin sonarte de nada, te diremos que se trata de un título de estrategia en tiempo real que permite dirigir varias civilizaciones desde sus albores hasta un futuro muy lejano. En *Empire Earth II*, el concepto general permanece intacto. Una vez más, debes guiar por el camino del esplendor y la prosperidad a una civilización que arranca en la Edad de Piedra y se desarrolla hasta bien entrado el siglo XXIII de nuestra era.

CAMINO A LA GLORIA

En el modo campaña para un jugador, puedes escoger entre tres civilizaciones: coreanos, alemanes o americanos. Todas disponen de ocho misiones de tortuoso desarrollo. A estas tres campañas se unen más adelante los llamados puntos de inflexión, dos mapas que representan momentos decisivos de la historia: las batallas entre las dinastías chinas Wu, Shu y Wei y el desembarco aliado en Normandía. Para jugar con el resto de facciones, debes optar por el modo escaramuza, ya sea contra la CPU o en las opciones multijugador. En este tipo de mapas, el margen de personalización de la partida es muy amplio.

Como imaginarás, el salto de una era a otra es una constante en *Empire Earth II*. La forma en la que se estructura el transcurso de la historia viene marcada por las llamadas épocas, 15 en total. A medida que progresas en los distintos ámbitos de la investigación, tu nivel de desarrollo aumenta hasta que llega el momento en que puedes pasar a la siguiente etapa histórica. Cuando se produce el paso, se activan los avances disponibles para la nueva época en el panel de investigación, listos para que les asignes



Estos pepinos nucleares son destructivos y llenan de radiación la zona.



Cuando un edificio está siendo conquistado, se puede ver una aura roja a su alrededor.


En el mapa puedes hacer planes y urdir estratagemas de todo tipo.

"¿Tú ves algo, Hermann?". Mejor darse la vuelta y atacar en otro momento.

puntos de tecnología y empieces a desarrollarlos a tu voluntad.

Desde el árbol de la ciencia puedes investigar tres ramas bien diferenciadas: militar, económica e imperial. Como su propio nombre indica, la primera va dirigida a mejorar tus tropas, mientras que la segunda permite abaratar costes de construcción y reducir el tiempo que éstas tardan en edificarse. La rama imperial, a su vez, puede otorgarte ventajas en el terreno militar o en el económico, aparte de mejorar ciertos aspectos de la diplomacia o la tecnología.

Pero no todo consiste en batallas y guerras. Mediante la diplomacia, otro de los pilares básicos del juego, puedes formar una alianza estableciendo su duración y definiendo sus términos. Otras opciones son declarar la guerra u optar por posicionarse como neutral con respecto a otra potencia.

Cuando el grajo vuela bajo...

La climatología juega un papel fundamental a la hora de entablar un combate. En situaciones adversas, comprobarás que tus unidades se mueven a una velocidad mucho menor, que su rango de visión disminuye notablemente y que a veces incluso a ti te resulta difícil ver qué es lo que está sucediendo. Podría decirse que planear cualquier ofensiva con la climatología en contra es de todo menos aconsejable. Este tipo de fenómenos predominan en primavera e invierno, así que ya sabes en qué estaciones es menos probable que tengas que sacar el paraguas en mitad de la batalla.

Planear cualquier ofensiva con la climatología en contra es de todo menos aconsejable

A pesar de que se suceden distintas épocas y las unidades cambian, estas modificaciones son, con frecuencia, de carácter más bien simbólico. Obviamente, hay mucha diferencia entre una catapulta y un cañón antitanque, pero ambas unidades se engloban dentro del mismo grupo. Esto implica que las tropas irán evolucionando y variarán su forma, así como algunos de sus atributos,

Datos técnicos



GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Mad Doc Software

EDITOR
Vivendi Universal

PRECIO: 49,99 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS

	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIII 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 10 Internet 10

WEB www.empireearth2.com



Cuantos más obreros asignes a una construcción, antes estará acabada.


El desembarco de Normandía es uno de los puntos álgidos del juego.


En misiones como ésta, debes proteger a tu héroe a toda costa.


El centro de la ciudad es el edificio al que van a parar todos los recursos.

PATÉ DE CAMPAÑA

Aunque en *Empire Earth II* puedes jugar con un total de 15 civilizaciones, el modo campaña sólo permite seguir la historia de tres de ellas. He aquí las elegidas.

COREANOS

La península de Corea avanza hacia una lenta y difícil unidad nacional. Esta ardua tarea empieza en el año 2300 a.C. y se consolida en torno al año 676 d.C.





ALEMANES

Los alemanes van conformando un imperio con el que plantar cara al resto del mundo desde la época de los Caballeros Teutónicos, en el siglo XIII, hasta llegar a finales del siglo XIX.

AMERICANOS

Esta civilización ocupa el último tramo de la línea cronológica, empezando por la expulsión de los españoles de Cuba y finalizando en las guerras apocalípticas del futuro.

pero la interacción con las demás unidades permanece inalterada. Y es que parte de la estrategia en *Empire Earth II* consiste precisamente en saber utilizar el tipo de tropas adecuadas para cada situación.

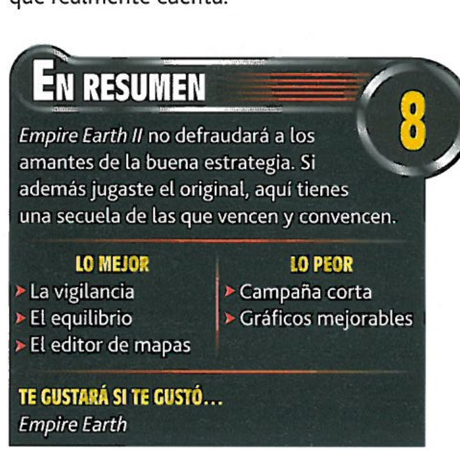
OJO AVIZOR

La interfaz cuenta con un interesante añadido que resulta extremadamente útil. Se trata de una pequeña ventana que muestra una perspectiva en tiempo real del punto del mapa que hayas señalado previamente, como si hubieses plantado allí mismo una cámara de vigilancia. De esta forma, puedes estar literalmente en dos sitios a la vez, realizando tareas en la pantalla principal sin quitar el ojo a posibles puntos conflictivos del mapa, como puestos fronterizos o posiciones enemigas, o incluso a unidades en movimiento. Por si fuera poco, puedes dar órdenes dentro de esa ventana sin abandonar la perspectiva principal.



Las coronas, que ya hacían acto de presencia en el primer *Empire Earth*, vuelven a la carga. Estos adornos regios no son más que bonificaciones temporales que recibes al cumplir una serie de objetivos en la partida. Una vez la tengas, puedes acceder a su menú para decidir el tipo de ventaja que quieres activar. Aunque las coronas están presentes tanto en modo multijugador como en la partida solitaria, su verdadero potencial se manifiesta en el primer apartado, donde la corona puede ir pasando constantemente de manos según se desarrolle la partida. Del mismo modo, el nuevo mapa de guerra es de gran utilidad para trazar estrategias de ataque con tus aliados, especialmente si no juegas solo.

El aspecto gráfico tal vez deje algo que desear. Si bien es cierto que para disfrutar de un título de este tipo no se necesita un apartado visual espléndido, visto el resultado, da la sensación de que hubiera podido estar un poco mejor. La música, sin embargo, destaca mucho más, aunque sin llegar a ser una banda sonora espléndida, mientras que las voces de las unidades están bastante limitadas. Pese a todo, estas minucias no suponen ningún obstáculo a la hora de disfrutar de *Empire Earth II*. La esencia de la saga sigue intacta, y eso es lo que realmente cuenta.



EN RESUMEN

8

Empire Earth II no defraudará a los amantes de la buena estrategia. Si además jugaste el original, aquí tienes una secuela de las que vencen y convencen.

LO MEJOR
- La vigilancia
- El equilibrio
- El editor de mapas

LO PEOR
- Campaña corta
- Gráficos mejorables

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Empire Earth

STRONGHOLD 2

El de Firefly es uno de esos juegos que exigen paciencia y dedicación. Pero **merece la pena**. La secuela de este simulador de castillos **llega por la puerta grande, luciendo un traje de luces** en tres dimensiones **que es** mucho **más que un simple adorno** tecnológico.

POR X. PITA

Pocas veces un juego entusiasma con tan poco. De hecho, *Stronghold 2* no es una de esas secuelas que intentan cerrar un capítulo en la serie y comenzar con un juego completamente nuevo. Secuelas que uno podría llamar "Secuelas Más". Las que ofrecen más unidades, más tecnologías a investigar, más horas de diversión. Entendámonos: claro que hay novedades en el juego, pero la mecánica, el espíritu de la partida, permanece inalterable. O eso parece.

CASTILLOS PARA TODOS

Una decisión que algunos podrían calificar de conservadora es juzgada por otros como acertada. Nosotros estamos en el segundo grupo. Porque *Stronghold 2* nos ha



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Firefly Studios

EDITOR
Take Two

PRECIO: 44,99 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla 🇪🇸 Voces 🇪🇸

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.stronghold2.com



Las 3D permiten manejarte por tu fortaleza con mayor comodidad.

En *Stronghold 2* debes seguir punto por punto la vida del castillo.

entusiasmado por su sencillez, porque sus novedades están ahí para hacer funcionar bien el conjunto y no para impresionar a los periodistas y darles titulares para sus artículos. Y sobre todo, porque partiendo de una premisa tan sumamente básica (asediar castillos y cuidar hasta el último detalle del funcionamiento interno de la fortaleza), Firefly ha sido capaz de crear un título fresco, variado y muy divertido. Un juego que necesita ser explorado con calma para conocer verdaderamente su grandeza.

Ahora bien, conscientes de que no todos los jugadores disponen de mucho tiempo y paciencia, Firefly ha pensado tanto en los aficionados a la gestión económica como en los que se dejan llevar por la sed de sangre. Uno puede enfrentarse a *Stronghold 2* de muy diferente manera. Es algo que ya queda claro poco después de ejecutar el juego. En tu mano está seguir eso que Firefly ha bautizado como El Sendero de la Paz (centrado en la vida del castillo) o El Sendero de la Guerra (que, como su nombre indica, tiende más hacia el combate que hacia la gestión).

Pero es que eso no es todo. Una vez elegido el modo principal, uno puede seguir el simulador de campaña o cargar mapas personalizados.

En la variedad está el gusto

Entender y conocer los múltiples modos de juegos es también entender lo que ha querido hacer Firefly con esta secuela: lo mismo que en el anterior, pero abriendo la puerta a dos importantísimos detalles. La modernidad que supone saltar por fin a las 3D y ofrecer un producto a la mayor cantidad de jugadores posibles.

La idea funciona. El abrazo a las tres dimensiones se ha hecho como mandan los



Resistir el ataque del enemigo te va a costar más de lo que piensas.



Ahora puedes ver los interiores de tus murallas gracias a las transparencias.



Se echa de menos que Firefly haya dotado al juego de misiones más originales.


Las máquinas de asedio son imprescindibles si quieres abrir brecha.


Gracias al Honor, cuanto mayor es tu reino, mayor es tu ejército.

MODOS Y MÁS MODOS

Uno de los grandes detalles de *Stronghold 2* es la variedad en sus modos de juego. Cuando hayas decidido qué Sendero seguir (el de la paz o el de la guerra), podrás elegir entre este tipo de partida. Ahí te van una serie de pistas para saber qué te vas a encontrar.

SIMULADOR DE CAMPAÑA



Es la espina dorsal del juego. Basado en las clásicas misiones, se te exige igual cantidad de paciencia a la hora de construir tu castillo como a la hora de vigilarlo. En este modo debes lidiar con tu población, mantenerla contenta, pero también demostrar con mano dura quién es el que manda aquí.

CONSTRUCCIÓN LIBRE

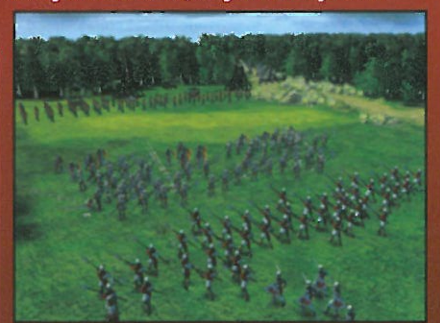


El verdadero protagonista de *Stronghold 2* es su castillo. Y en este modo podrás descubrirlo. Aquí se aprecia lo bien diseñado que está el juego. La cantidad de opciones de construcción es realmente impresionante. También puedes observar lo bien implementado que está el motor 3D.

MAPAS PERSONALIZADOS



Otro modo para dar rienda suelta a tu imaginación. Por ejemplo, puedes crear un castillo y comprobar cómo resiste un asedio. En este sentido, el editor de mapas es otra de las delicias ocultas del juego. A poco que trastees en el editor, comprobarás que sus posibilidades son casi infinitas.


No todo es construir, también tienes la posibilidad de combatir al enemigo.

cánones, afectando a la jugabilidad de una forma clásica (los arqueros que disparan desde el alto de una torre tienen más posibilidades de dañar al enemigo que los que disparan a ras de suelo) y la variedad de modos no impide que *Stronghold 2* siga siendo el *Stronghold* de antes: un apabullante simulador de fortalezas.

Gloria en 3D

Pero lo que realmente convierte en mayúsculo este paso a las tres dimensiones es que gracias a él se solucionan problemas latentes en la primera parte. La libertad de la cámara es ahora mucho mayor. Algo que en muchos juegos de estrategia no pasa de lo meramente decorativo es aquí casi imprescindible. Ten en cuenta que debes seguir prácticamente paso por paso el devenir de la vida en el castillo. Nada mejor que un zoom que te permita alejar o acercar libremente tu punto de vista y localizar así los problemas a golpe de clic.

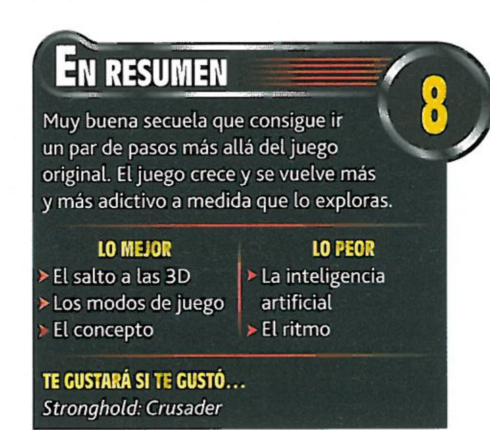
Stronghold 2 es un juego de los grandes, aunque debes tener en cuenta que exige tiempo y paciencia

Lo que convirtió a *Stronghold* en un juego inusual en el género de la estrategia continúa presente en esta segunda parte. Firefly mantiene intacto el exacto equilibrio entre un simulador de construcciones y el más puro juego de estrategia con combates masivos. La mecánica y el desarrollo de la partida ha variado para que la experiencia final sea lo más parecida posible a la realidad. Es decir, una mezcla de sabias elecciones en el terreno de lo económico y agilidad mental y de reflejos en el combate.

Además, *Stronghold 2* puede presumir de ser un juego mucho más desafiante que su predecesor. Y algo tan complicado se ha conseguido de la forma más sencilla posible: rediseñando ciertos puntos en el desarrollo de la partida. Ahora cuenta el Honor, algo que sólo se entiende si tenemos en cuenta que los diseñadores han decidido dividir el mapa en diferentes sectores, cada uno con su propia economía e infraestructuras.

Los puntos de Honor se ganan de la forma acostumbrada: bajando impuestos, ofreciendo al pueblo mayor variedad en la comida, etcétera. Otra vez, Firefly introduce novedades que inciden directamente en la estrategia a seguir. Con el Honor puedes mejorar tu reino y comprar tropas, lo que añade un punto más de realismo al juego: cuanto mayor es tu reino, más poderoso es tu ejército.

Stronghold 2 es un juego de los grandes, aunque debes tener en cuenta que exige tiempo y paciencia. Disfrutar de la nueva obra de Firefly lo obliga a uno a lidiar con una curva de aprendizaje algo elevada y, sobre todo, a liberarse de los clichés mentales que se nos han venido imponiendo tras meses y meses de estrategia ligera de cascos. Hazlo, porque merece la pena.



EN RESUMEN

8

Muy buena secuela que consigue ir un par de pasos más allá del juego original. El juego crece y se vuelve más y más adictivo a medida que lo exploras.

LO MEJOR	LO PEOR
El salto a las 3D	La inteligencia artificial
Los modos de juego	El ritmo
El concepto	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Stronghold: Crusader

PROJECT: SNOWBLIND

Dicen que **el futuro tendrá ojos rasgados**. A la tecnología japonesa y la comida china se va a unir pronto **una riada de productos** asiáticos. Por eso los juegos de acción del futuro también **comerán arroz** tres delicias **y hablarán nipón** o mandarín. Como éste.

POR S. SÁNCHEZ

La acción del juego se sitúa en el Hong Kong del año que viene, 2006. Allí te ves sumergido en un entorno de ficción tecnológica en el que se enfrenta una fuerza armada internacional conocida como la Coalición Libertad y el ejército de una república perversa y corrupta, los malos de la película.

En cuanto empiezan los tiros, queda claro que los creadores de *Project: Snowblind* han jugado a todos los juegos de acción para PC habidos y por haber. Es el suyo un juego hecho por y para jugones y que sabe y huele a otros juegos, algunos recientes y otros no tanto. De hecho, el de Cristal Dynamics podría definirse como un compendio de casi todos los juegos de acción conocidos. De sus ideas y sus atmósferas. Un homenaje al género y un resumen de lo que ha venido dando de sí.

ABRAN FUEGO

El arranque es de lo más efectista: introducción y tutorial se presentan juntos y bien revueltos. Se produce tu primer contacto con Nathan Frost, un soldado de la Coalición con un gran sentido del deber y del compañerismo. Esa abnegación hace que caiga víctima de una bomba enemiga. Ya sabemos que una bomba suele ser el fin del camino, pero no caigas en el error de subestimar a los médicos del futuro. Nathan Frost sobrevive (es el protagonista, si no sobreviviese, éste sería el juego más corto de la historia), y lo hace convertido en una especie de hijo bastardo de Robocop. Nace el soldado definitivo gracias a unos carísimos implantes cibernéticos, el último as en la manga que le queda a la Coalición.

Como no es cuestión de ponértelo demasiado fácil, Nathan empieza a vérselas con el enemigo sin sus implantes funcionando al cien por cien. Las mejoras llegarán cuando las necesites, no antes. Empieza lo bueno, empiezan los tiros y a partir de aquí pocos son los momentos de descanso.

Si algo caracteriza a *Snowblind* es su ritmo frenético. No llega al extremo de *Serious Sam*, pero poco le falta. Pese a este ritmo vertiginoso, queda tiempo para tomar decisiones tácticas apoyadas en tus implantes y el imponente arsenal con que cuentas. Aunque los tiros sin más funcionan, se hace también necesario usar



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Cristal Dynamics

EDITOR
Proein

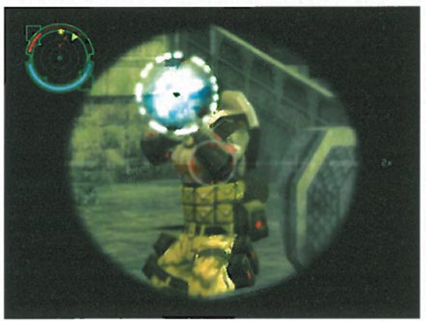
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla [bandera de España] Voces [bandera de España]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

WEB www.projectsnowblind.com



Además del rifle francotirador, todas las armas cuentan con algo de zoom.

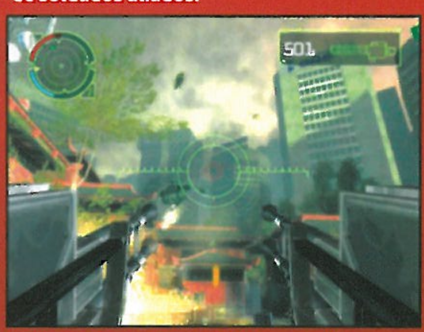


El enemigo es mucho más numeroso. Debes sacar partido de los implantes.



La escopeta, bien usada, puede llegar a ser tu arma predilecta.


En muchos momentos contarás con ayuda de soldados aliados.


Además de algunos vehículos, podrás tomar el control de las torretas.


Los escenarios están repletos de elementos que explotan.


El juego cuenta con múltiples escenas de vídeo no interactivas.

la materia gris si no quieres caer antes de tiempo, que es lo que sucede cuando abusas de los avances a pecho descubierto.

Hasta los dientes

Las armas vienen a ser las de toda la vida, incluidas unas arañitas que recuerdan mucho a las de *Half-Life* y una pistola gravitatoria parecida a la de *Half-Life 2*, aunque menos versátil. Además, puedes ralentizar el tiempo, activar un escudo balístico alrededor de tu cuerpo o hacerte invisible. Más adelante, incluso se te permite hacerte con el control de algunos vehículos, aunque están integrados con calzador: sirven de bien poco y su movilidad queda limitada por el diseño de los escenarios.

Las armas vienen a ser las de toda la vida, incluidas unas arañas que recuerdan a las de *Half-Life*

Snowblind es un juego que luce bien. Tiene gráficos tono pastel y un nivel de detalle no excelso pero sí razonable. El escenario es muy deformable: recibes por todas partes y los impactos hacen que casi todo a tu alrededor estalle en pedazos. Menos convincentes resultan los controles: la mirilla no siempre responde bien a tus movimientos de ratón. Como pasa en otros juegos, al mover el ratón, tienes la sensación que la mirilla se arrastra y le cueste moverse. Te acabas acostumbrando, pero un juego tan rápido como éste no puede permitirse semejantes problemas. Como solución parcial, puedes aumentar la sensibilidad del desplazamiento, pero eso sólo hará que se mueva más rápido, no de manera más precisa.

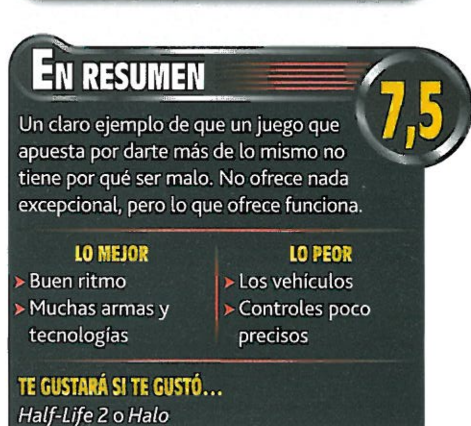
Tampoco resulta afortunado el sistema para guardar la partida. Se hace de forma automática al final de la misión o al pasar por determinados puntos (una serie de terminales difíciles de encontrar). De todas formas, no supone un problema grave, porque el juego es de una dificultad media.

Para acabar, que sepas que *Snowblind* cuenta con un completo modo multijugador. Es rico es opciones, pero no parece que vaya a aportar gran cosa al género. Ya te contaremos qué va dando de sí a medida que se pueblen sus servidores.

NIEVE EN LA RED

No hay juego que se precie que no tenga una buena página web. La de *Project: Snowblind* resulta especialmente interesante por su contenido. Además de algo de información sobre el juego y material descargable, cuentas con una sección especialmente dedicada al modo multijugador. En esa sección, accedes a información sobre el juego que se va actualizando, clasificaciones de las partidas on line y herramientas para contactar con otros jugadores.





En resumen

7,5

Un claro ejemplo de que un juego que apuesta por darte más de lo mismo no tiene por qué ser malo. No ofrece nada excepcional, pero lo que ofrece funciona.

LO MEJOR
- Buen ritmo
- Muchas armas y tecnologías

LO PEOR
- Los vehículos
- Controles poco precisos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Half-Life 2 o *Halo*

SILENT HUNTER III

Aunque la anterior entrega de esta saga submarina **no acabó de salir a flote**, esta tercera parte cumple con creces todas las expectativas. Un **submarino de lujo acaba de zarpar** rumbo a tu disco duro cargado de toneladas de detalles.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Esta vez va en serio. Éste parece ser el mensaje que nos envían los autores de esta nueva (y extraordinaria) versión de *Silent Hunter*. Olvídate de secuelas que no son más que ampliaciones encubiertas. Hay que decir alto y claro que esta entrega del simulador submarino no tiene casi nada que ver con sus predecesores. Es mucho mejor.

Para empezar, vamos a pasar revista a aquellos aspectos que no han cambiado. El escenario es el mismo, ya que puedes navegar por casi todo el Atlántico, desde muy al norte, cerca de Alaska, hasta la zona más meridional de América del Sur, y el marco temporal sigue siendo el de la Segunda Guerra Mundial. En cuanto a los submarinos que puedes capitanear, son sólo los tipos II, VII, IX y XXI, todos ellos alemanes, y los enemigos, los de siempre, mercantes aliados y sus escoltas, sin olvidar, por supuesto, a peces gordos de verdad como acorazados o portaaviones.

A TODA MÁQUINA

Pasamos a las numerosísimas novedades. Aunque seas jugador habitual de simuladores, necesitas practicar un poco al principio. Para ello está la academia naval, en la que debes asistir a una serie de tutoriales y luego examinarte de lo aprendido en ellos. Así, aprendes rápidamente que los miembros de tu tripulación tienen nombres y apellidos, además de personalidades complejas que te conviene tener muy en cuenta. Pueden tener la moral alta y estar en plena forma o, por el contrario, estar desmoralizados y cansados. En ese último caso, debes relevarlos para que descansen.

La interfaz es bastante intuitiva, lo que hace que el juego resulte accesible para cualquier tipo de jugador. Además de las teclas de función, puedes ejecutar cualquier acción disponible desde los menús del juego con un simple clic del ratón. Si cabe, puedes dejar que algunas se realicen automáticamente, como la reparación de daños o el manejo de los cañones. El tema tal vez más delicado, el del lanzamiento de torpedos, se ha resuelto con un modo fácil, que hace bastantes concesiones a la jugabilidad, y uno para expertos. En este último, debes introducir los datos de la víctima para que el torpedo sea disparado en el momento preciso. Aprendido el manejo básico, puedes pasar al modo de misiones sueltas, entre las que encuentras algunas similares a las del anterior *Silent Hunter*.

En cuanto consigas regresar de una misión, estarás preparado para pasar al modo de campaña. Ésta es semidinámica,


Cada salida a la mar con tu nave es todo un acontecimiento.


Esto no es el Prestige. Se buscan responsables y tú tienes muchos números.



Según dónde aciertes, habrá fuegos artificiales, pero no uses el cañón si hay moros en la costa.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Ubisoft

EDITOR
Ubisoft

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +7

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.silenthunterIII.com


Aunque estén escorados, los acorazados te disparan si emerges.


Si te pasa un destructor por encima, sufrirás las cargas de profundidad.



Lo normal es que las consecuencias de las embestidas sean malas para todos.

NO NOS FALLES

Eso es lo que parece decirte tu tripulación con esa mirada de cordero degollado que casi taladra el alma. Gracias a la espléndida representación 3D del entorno, cada personaje se mueve, te responde a las preguntas y reacciona a sacudidas o explosiones cercanas agarrándose a lo más cercano. En un alarde de profesionalidad, hasta echan un vistazo de vez en cuando a las nuevas vías de agua y luego continúan con su labor.



ya que mezcla misiones reales y ficticias. Tus actuaciones no cambian el curso general de la historia, pero sí alteran aspectos concretos de las siguientes misiones que te encontrarás. Por ejemplo, hacerte con una medalla por cubrir tus objetivos a la perfección te permite disponer de mejor equipo de ahí en adelante.

El juego ha adquirido ahora una dimensión "humana" que lo hace mucho más inmersivo que entregas anteriores

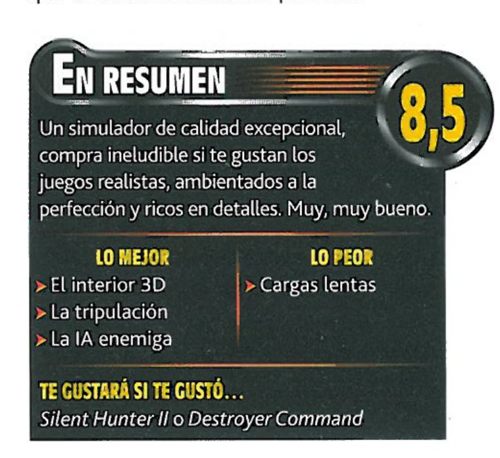
IA muy humana

Hasta aquí todo atractivo pero no muy sorprendente. Lo que sí rompe moldes es que el juego tiene ahora una dimensión "humana" que lo convierte en mucho más inmersivo. Gran parte del interior del submarino se ha modelado en 3D hasta el último detalle, incluyendo a la propia tripulación. Mediante unos menús de acceso rápido, puedes dar órdenes a los tripulantes o bien asumir tú mismo los puestos clave.

Otros aspectos muy destacables tienen que ver con los impresionantes gráficos y el sistema de iluminación. Unos y otro corren a cargo de un nuevo motor 3D. El sonido también está reproducido de forma impecable. Pero claro, todo este esplendor técnico consume recursos de tu PC, así que prepara una buena máquina si no quieres navegar con escollos.

La inteligencia artificial también raya a un nivel muy alto. Las unidades enemigas no chocan entre sí y te buscan tenazmente, sea de día o de noche, con prismáticos o con focos y bengalas, con cargas de profundidad o con ataques aéreos. En momentos concretos, incluso serás embestido por destructores poderosos pero capaces de cometer errores muy humanos.

El apartado multijugador incluye partidas cooperativas contra la IA y por equipos, y aunque se recomienda no pasar de ocho jugadores, podrían ser más siempre que el ancho de banda lo permita.



EN RESUMEN

8,5

Un simulador de calidad excepcional, compra ineludible si te gustan los juegos realistas, ambientados a la perfección y ricos en detalles. Muy, muy bueno.

LO MEJOR
- El interior 3D
- La tripulación
- La IA enemiga

LO PEOR
- Cargas lentas

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Silent Hunter II o *Destroyer Command*



FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

Fue un profeta al que muy pocos quisieron seguir, un milagro **en el que muy pocos creyeron**. Ahora, tres años después de su estreno la saga *Freedom Force* **regresa para conseguir el éxito comercial** que tan injustamente se le negó antaño.

POR G. MASNOU

¿El octavo arte? ¿Cultura? ¿Entretenimiento para mentes avanzadas? Paparruchas. Los videojuegos son, simple y llanamente, un negocio en el que no tienen cabida cosas como el romanticismo ni la justicia poética. Se trata de dar con fórmulas de juego rentables y explotarlas hasta la extenuación, claro que sí. Por eso productos como *Freedom Force vs The 3rd Reich* acaban pareciendo auténticas rarezas, oasis de creatividad y sentido de la aventura en estos tiempos de apuestas sobre seguro y alergia al riesgo.

Aunque parezca mentira y casi haga falta pellizcarse para creerlo, tienes ante tus ojos un título cuyo desarrollo no encaja para nada en la lógica de la industria actual. Después de todo, se trata de la secuela de un juego de mucho prestigio y escaso éxito comercial que ofrece una mecánica de lo más marciana. ¿Un suicidio por parte de Irrational Games? Puede. Y una bendición para aquellos que buscan estímulos y sorpresas en el mundo de los videojuegos.

ADIÓS AL TÓPICO

De entrada, *The 3rd Reich* rompe con el topicazo que relaciona mecánica original con manejo difícil. Irrational Games ha apostado por no avasallar al jugador con decenas de iconos de dudosa utilidad. La interfaz ha sido reducida a la mínima expresión (un icono desplegable por cada uno de los superhéroes en liza) y se otorga todo el protagonismo a lo que sucede en el centro de la pantalla, no en sus márgenes. El resultado es satisfactorio, aunque no perfecto. Si bien bastan un par de misiones para familiarizarse con el manejo del juego, el barroco diseño de escenarios



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Rol

DESARROLLADOR Irrational Games

EDITOR Proein

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Inglés

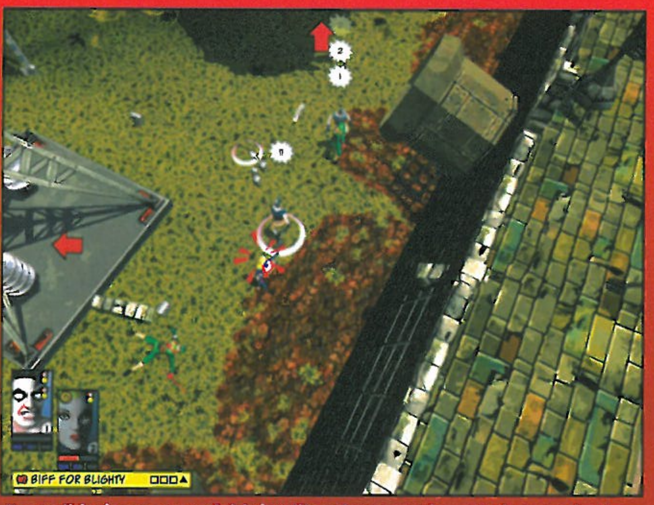
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

WEB www.freedomfans.com



Con el tiempo, crearás tu propio equipo titular de superhéroes.



Es posible (y recomendable) utilizar la pausa durante los combates.



En esta secuela repiten casi todos los superhéroes de la primera entrega.

(sobre todo en las misiones mas avanzadas) hace que en ocasiones sea harto difícil seleccionar tanto al héroe como al villano al que se desea zurrar.

The 3rd Reich funciona gracias a la originalidad y la excelente combinación de géneros. El rol, la estrategia, la aventura y la acción se unen en perfecto equilibrio para dar forma a un juego imposible de etiquetar y que engancha del primer hasta el último minuto.

A ello contribuyen (y mucho) una estética y un desarrollo de las acciones directamente inspirados en los cómics de superhéroes de los años 50 y 60. En realidad, jugar a la segunda entrega de *Freedom Force* es perderse entre las páginas de un cómic interactivo. Las ilustraciones narrativas (a cargo de Robb Waters), las chillonas onomatopeyas y los diálogos llenos de humor patriótico/autoparódico dan a las misiones del juego un aire tan atractivo como inconfundible.

The 3rd Reich rompe con el topicazo que relaciona mecánica original con manejo difícil

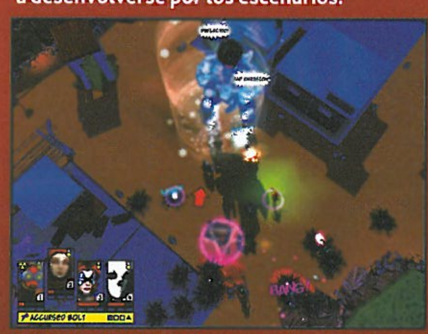
Héroes del ajetreo

Imposible aburrirse. En *The 3rd Reich*, siempre hay algo interesante que hacer. Las misiones resultan de una variedad y originalidad brutales dejando para el recuerdo infinidad de momentos memorables: el enfrentamiento contra el gigante de hielo Nuclear Winter, el rescate de The Bullet en las entrañas de un laboratorio nazi, la primera vez que se maneja un carro de combate, el reclutamiento de la malvada Red Oktober por parte de las fuerzas del bien... Objetivos primarios y secundarios se dan la mano en uno de los entornos más moldeables y destructibles que jamás han adornado la pantalla de un PC. No se trata de una virguería técnica (que también), sino de un elemento muy a tener en cuenta a la hora de planificar la estrategia de los combates.

Una vez completadas las acciones, el regocijo continúa con los bien integrados elementos de gestión. Mejorar y adquirir nuevos ataques con la experiencia acumulada, reclutar a nuevos superhéroes o asistir a un breve explicación del origen de cada uno de ellos son algunos de los elementos que dan fe del detallismo enfermizo con el que Irrational Games ha desarrollado no sólo este apartado, sino todo *The 3rd Reich*.

En definitiva, estamos ante un juego exótico y admirable al que tan sólo alejan de la excelencia pequeños detalles: unos gráficos que casi no han evolucionado desde la primera entrega, algunos problemas con la interfaz y la imposibilidad de elegir a tus superhéroes para afrontar determinadas misiones. Aun así, sigue siendo un juego muy recomendable.


Se echa de menos un mini-mapa que ayude a desenvolverse por los escenarios.


Sin ser nada el otro jueves, el apartado gráfico cumple con desahogo.

DISEÑA A TUS HÉROES

Si los cientos de héroes y villanos que encierra el código de *Freedom Force vs The 3rd Reich* se te quedan cortos, no se sulfures, que aún hay más. Como hicieron con la primera entrega, los desarrolladores han puesto a disposición de los usuarios un completo editor con el que crear tus propios personajes. Puedes determinar su aspecto y elegir sus animaciones y ataques especiales. Es completamente gratuito, ocupa 19 MB y lo encontrarás en el apartado de extras de nuestro DVD.





En resumen

7,5

Un juego con sus limitaciones, pero original, inteligente y adictivo. No cambiará el mundo, pero puede presumir de ser único en su especie.

LO MEJOR	LO PEOR
Es original	Interfaz mejorable
Muchos superhéroes	Gráficos desfasados
Humor a raudales	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Freedom Force

THE SUFFERING

Dicen que Torque se cargó a su mujer. Dicen también **que hizo pedacitos a su hijo**. Pero **tú sabes que** no fue él. Que **fueron ellos**. Y nadie le cree **hasta que se apagan las luces** y todo el mundo comienza a gritar... y a morir.

POR M. GONZÁLEZ

Con este apacible argumento, digno de un capítulo de los *Teletubbies*, comienza tu odisea en *The Suffering*. Eres Torque, una mole de dos metros, cara de pocos amigos y aún peores pulgas. El título de Surreal no apuesta por la acción pausada: tras una breve introducción, ya tienes un objeto contundente en la mano y la opción de arrasar con todo lo que se ponga a tiro en la penumbra. En primer término, insidiosas criaturas con cuchillas por extremidades que hacen de las suyas con los internos de la cárcel y el personal de seguridad. Una vez saciada su sed de sangre con los personajes secundarios, van a por ti.

El ruido que hacen sus cuchillas en la profundidad de la noche no es apto para corazones sensibles y resulta espeluznante el brillo de sus chispas cuando se arrastran por una pared en tu búsqueda. Los programadores han buscado una atmósfera terrorífica y lo han conseguido con creces.

Lobo para el hombre

Pero si hay algo que puede llegar a asustarte más que tus propios enemigos, ése eres tú. No está claro que Torque sea o no inocente y a ti corresponde actuar como un hombre injustamente acusado o como un auténtico psicópata.

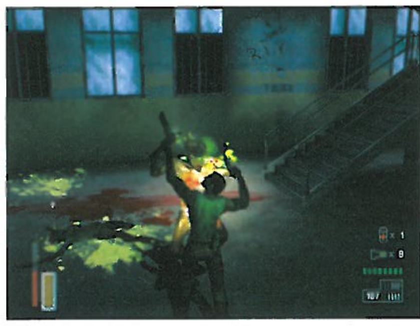
Tu primera elección es qué haces con un guardia de seguridad al que encuentras al principio del juego. Puedes decirle hola y ayudarle o puedes cortarle la yugular y hacer un buen uso de su revólver. La elección es tuya, pero tiene consecuencias al final del juego (como tu madre te vea...).

Si esa ambigüedad moral no fuese suficiente para temer por la naturaleza de Torque, pronto descubres que al enfadarse posee la habilidad de transformarse en demonio. Una bestia aún más grande, aún más fea y mucho más peligrosa que el propio protagonista.

El argumento no daría para una novela, pero mantiene la intriga. ¿Qué es Torque? ¿Qué está ocurriendo en la tenebrosa isla donde se encuentra la cárcel? ¿Tropezaron su mujer y su hijo con la picadora de carne? En tu camino encuentras a otros reclusos convertidos en demonios. Algunos te ofrecen su ayuda y puede que una respuesta, el resto tienen que ser barridos del mapa.

Los diseñadores de Surreal eligieron bien al protagonista de su particular interpretación del género de terror y supervivencia,


Si no te gusta el color de las paredes, siempre puedes darles un estucado "sanguíneo".


Torque ya tiene al culpable... ¿O es al revés?

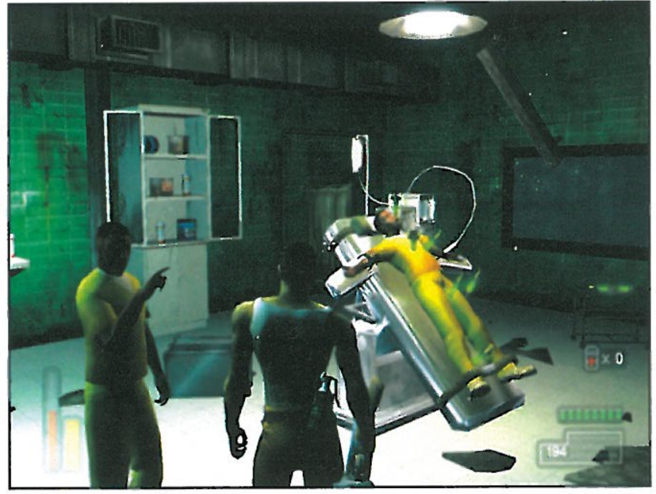

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Surreal Software
EDITOR
Herederos de Nostromo
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +18
IDIOMA Textos de pantalla [ES] Voces [ES]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC [x] LAN [x] Internet [x]
WEB www.thesuffering.midway.com


Son obsesivos: continúan persiguiéndote aunque pierdan la cabeza.


No hay que ser Sherlock Holmes para ver que no se trata de un suicidio.



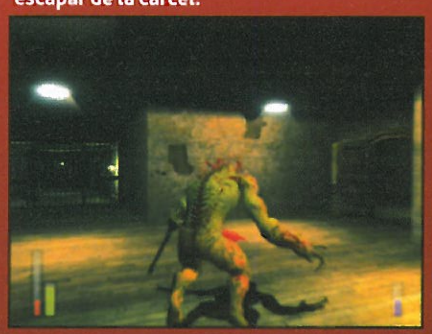
¿Qué asusta más? ¿El monstruo o la textura del banco?



Con ese careto, no es de extrañar que no haya espejos.



La primera misión del juego consiste en escapar de la cárcel.



Una vez transformado, es igual de feo que antes y aún más poderoso.

PESADILLAS QUE ANDAN

Entre las monstruosidades que caminan por la isla de Carnate, hay para todos los gustos. Aquí tienes un breve resumen y consejos para las primeras.

CUCHILLA

Hombre o mujer, la verdad es que sus diálogos son escasos, pero sabemos de buena tinta que es muy diestra cortando zanahorias. Mejor que no te coja.



TORRETA HUMANA

Los cañones que le salen de la chepa no son de adorno. Quédate quieto y sabrás para qué sirven. Busca dónde cubrirte y asoma la nariz después de oírle disparar.



JERINGUILLA

Pequeño pero matón. Siempre atacan en grupo. Si consiguen pincharte, prepárate para verlo todo en colores mientras te apalean. Acorrálalos a solas.



sólo una mole humana podría sobrevivir a su eléctrica mezcla de acción y horror en tercera persona (también está disponible la primera, pero el juego no parece muy pensado para ella). Su equilibrada mixtura de disparos a mansalva y sustos fáciles da sabrosos resultados.

Lástima que sea otro de esos juegos con sospechoso aspecto PS2. Texturas inmensas, pocos polígonos y un desaprovechamiento del potencial compatible casi insultante. Alguien debería decirle a las distribuidoras que los juegos de PS2 deben quedarse dentro de una PS2. Para PC, por favor, saquen juegos de PC. Conversiones dignas.

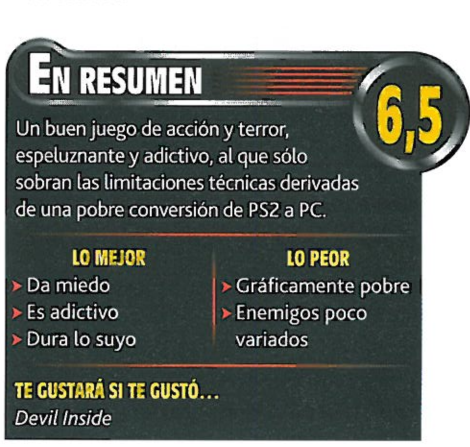
Es un juego de dominio fácil, gran ambientación y muy adictivo, aunque gráficamente pobre

Gráficamente es pobre, y aún lo parece más si lo comparamos con uno de sus competidores directos, la expansión de *Doom III*. Por contra, en términos de jugabilidad visceral y directa, tiene poco que envidiarle al juego de id Software.

MÁS ALLÁ DE LOS BARROTES

Pese a sus virtudes, *The Suffering* puede llegar a hacerse repetitivo a la larga, dada su linealidad y escasa variedad de enemigos. Por suerte, las localizaciones aportan una mayor diversidad. La cárcel da paso a los exteriores de la isla: un abandonado manicomio, un embarcadero, un viejo faro... No todo son pasillos carcelarios como hace temer el principio del juego.

El título de Surreal no sólo queda desfasado por su pasaporte consolero, su fecha de salida en el extranjero es de mayo de 2004. Es decir, que llega a nuestras fronteras con casi un año de retraso, completamente traducido al castellano, eso sí, pero sigue siendo un tiempo excesivo. A pesar de todo, es un buen juego, de dominio fácil, gran ambientación y muy adictivo. Si los gráficos no lo son todo para ti y premias la jugabilidad y los sustos de muerte, resulta una opción interesante.



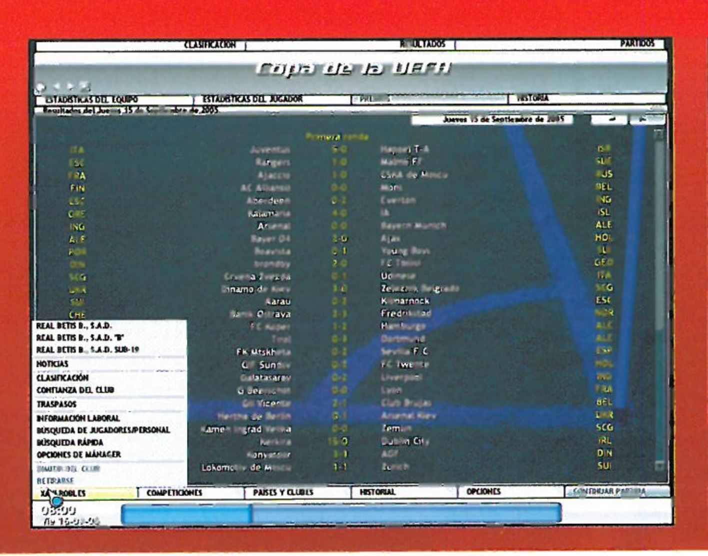
EN RESUMEN

6,5

Un buen juego de acción y terror, espeluznante y adictivo, al que sólo sobran las limitaciones técnicas derivadas de una pobre conversión de PS2 a PC.

LO MEJOR	LO PEOR
Da miedo	Gráficamente pobre
Es adictivo	Enemigos poco variados
Dura lo suyo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Devil Inside





CHAMPIONSHIP MANAGER 5

La saga *Championship Manager* ha tenido que reinventarse a sí misma tras el **cambio de desarrolladores**. **La nueva edición apunta maneras**, se le ve que lleva mucho fútbol en la sangre, **pero supone un pequeño paso atrás** debido a las prisas.

POR X. ROBLES

Championship Manager 5 es el primer juego de gestión futbolística que lanza Eidos tras rescindir su contrato con Sports Interactive, responsable de las anteriores entregas de la saga.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
Beautiful Game Studios

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: Sí (bandera española) Voces: ✗

REQUISITOS

	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	32 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.championshipmanager.co.uk

Para tirarlo adelante, crearon un estudio de programadores expertos en juegos deportivos, Beautiful Game Studios. El principal problema con el que se encontraron fue de calendario: si no querían perder el tirón de la franquicia *Championship Manager*, tenían que sacar a la venta un juego lo antes posible. Y esto es peligroso, porque programar un buen manager exige una larga elaboración y muchas pruebas. Menos de un año es demasiado poco. Y, como demostró el último *PC Fútbol*, en este terreno las prisas son muy malas consejeras.

SOBRE TODO RÁPIDO

Obviamente, donde más se nota la falta de tiempo es en la base de datos, que ni por asomo llega al nivel de complejidad de *Football Manager 2005*. Al menos, sus responsables han dado la vuelta a la tortilla y han convertido este argumento en su principal baza: a falta de datos y atención minuciosa al detalle, buena es la rapidez.

CM5 es, sobre todo, rápido. Potencia muy acertadamente un estilo de juego de constante interacción, y es de agradecer. Se han eliminado las molestas pantallas de cálculo de resultados y durante los tiempos de carga puedes ir de un lado a otro fichando, retocando la alineación o mirando resultados de otras ligas.

Los menús y apartados por los que puedes moverte son prácticamente calcados a los de *CM4*, aunque este detalle



Es habitual ver cómo el Madrid ficha a Puyol, el Barça a Helguera...



Las noticias que van apareciendo no contribuyen a la inmersión del jugador.

A la hora de fichar es muy útil echar mano de filtros de búsqueda.

PARCHE ESENCIAL

Muy importante: antes de empezar a jugar, echa un vistazo a los contenidos de nuestro DVD e instala el parche de *Championship Manager 5* (34 MB), que actualiza el juego a la versión 5.0.1.19528 (la que hemos utilizado para hacer este análisis). Soluciona gran cantidad de bugs, pero no es compatible con las partidas guardadas anteriormente, por lo que tendrás que abandonar las ligas que tengas guardadas. ¡El que avisa no es traidor!



no oculta la falta de profundidad de este *CM5*. Las noticias que te asaltan jornada tras jornada son increíblemente aburridas: que si el Villacastilla de Arriba puja por el coreano Pichi Chi, que si el manager de la jornada de 2ª B es el señor Pascual... Aunque hay filtros, la información no tiene tanta enjundia como la de *Total Club Manager* o *FM2005*. Y esto es un error clave, porque el día a día de un manager deportivo es esencial para conseguir una buena inmersión.

La interfaz ha cambiado bastante respecto a los anteriores CM, aunque sólo de manera superficial

Otro apartado que no está a la altura de anteriores entregas de la franquicia es el de traspasos, que parece que haya involucionado. Por ejemplo, ofrecemos ocho millones de euros más el 40% del próximo traspaso por nuestro joven predilecto, el belga Kompany, y nos rechazan la oferta. La siguiente jornada, ofrecemos tres millones menos, sin ningún incentivo... ¡y nos la aceptan! Con los sueldos pasa lo mismo: un jugador o un empleado te pide cierta cantidad de dinero para renovar su contrato. La mayoría de las veces, aunque le des más, no contempla tu oferta.

Da la sensación de que la máquina decide en función de si hace sol o llueve. Mira, por ejemplo, la convocatoria de la selección española una jornada cualquiera: "ciclón" Mendieta, "huracán" Iván Campo, "la promesa" Alfonso, el "mediático" Javi López (del Logroñés) o "el estilista" Farinós. Vale que Luis Aragonés está ya un poco mayor, pero le mandarían de cabeza al geriátrico si se le ocurriese presentar semejante lista de convocados.

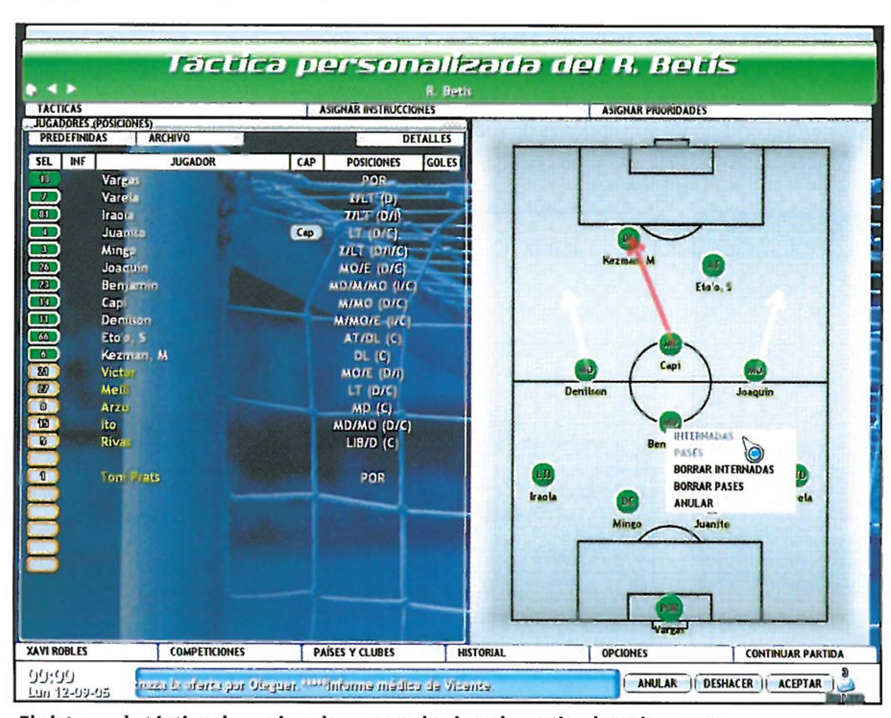
ENTRA POR LOS OJOS

La interfaz ha cambiado bastante respecto a los anteriores *CM*, aunque sólo de manera superficial. Los botones se han redistribuido por la pantalla, pero son los de toda la vida. Lo que sí que puedes hacer es cambiar de *skins*.

Pero si hablamos de gráficos, el salto más importante lo encuentras en la simulación de los partidos, que ahora se ven a través de una cámara a la misma altura que las de televisión. Las redonditas que representan a los personajes están en 3D y, por tanto, te puedes fijar en detalles como si el balón está en el aire o va por el césped.

Por desgracia, y aunque el primer impacto visual gana de calle al de las redonditas en 2D de *FM*, la simulación de los encuentros está llena de incoherencias. Cada jugador hace lo que le da la gana: cruzan todo el campo ellos solitos, hacen dos o tres penaltis por partido, provocan tarjetas tontas... Además, da la sensación de que ignoran deliberadamente tus indicaciones. Muchos botones, mucho "jugad al fuera de juego", pero a la hora de la verdad eres un cero a la izquierda.

Aunque es un buen juego, el tercero de la lista tras los últimos *Total Club Manager* y *Football Manager,* tiene demasiados errores como para ser considerado un crack. Esperemos que a partir de ahora se tomen algo de tiempo para ir limando inexactitudes y asperezas.



El sistema de tácticas ha mejorado, aunque los jugadores tienden a ignorarte.



EN RESUMEN

7

CM5 mejora varios aspectos de la edición anterior, pero las prisas le han pasado factura en detalles clave. Un suplente de lujo para *FM2005* y *TCM2005*.

LO MEJOR
- El visionado
- El ritmo rápido
- El precio

LO PEOR
- Muchos bugs
- Pobre base de datos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Championship Manager: Temporada 03/04



X-PLANE
Versión 8

Laminar Research trabaja rápido para que la serie *X-Plane* siga creciendo. **Aquí tienes la nueva versión 8**, que llega cargada de ambición y ganas de dar el do de pecho. **La competencia tendrá que ponerse las pilas** si no quiere perder el tren de la simulación del futuro.



A las cabinas virtuales de esta versión les falta algo de evolución.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR Laminar Research
EDITOR Friendware
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** -
IDIOMA Textos de pantalla [bandera española] Voces [bandera británica]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	16 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 10 Internet 10
WEB www.x-plane.com

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Parece que fue ayer cuando analizábamos la versión anterior de este prestigioso simulador de vuelo. Y es que Austin Meyer, el padre de esta espléndida criatura, es de los que no paran ni un minuto. De hecho, ya existen parches para mejorar (¡aún más!) la versión que te presentamos, la octava de la serie.

X-Plane presume de su modelo de vuelo, presentado como el más completo de todas las simulaciones para PC. Sí, eso dicen todos, pero el marketing parece ajustarse esta vez a la realidad: el modelo de vuelo supersónico, subsónico, a ras de suelo o a gran altitud, tanto en la Tierra como en Marte, confirman que se trata de un simulador completo, variado y, en general, muy convincente.

PROBANDO, PROBANDO...

Este simulador nació con la firme voluntad de convertirse en un banco de pruebas virtual sobre el comportamiento de varios aparatos en distintas condiciones y situaciones de vuelo. Y ésa sigue siendo la filosofía del proyecto.

En *X-Plane 8.0*, se incluyen 29 aparatos de todo tipo, desde reactores comerciales a planeadores, pasando por aviones de hélice, helicópteros, prototipos extraños e incluso dirigibles. Parece un número más bien escaso, pero ya están disponibles en Internet decenas de aviones nuevos.

El simulador plantea una serie de situaciones predeterminadas en las que puedes, por ejemplo, apagar fuegos, aterrizar el Discovery desde el espacio, repostar en vuelo o escapar de la atmósfera unos momentos y acariciar el espacio. Pero es explorando por tu cuenta el entorno del juego como empiezas a darte cuenta de lo que *X-Plane* te puede ofrecer. Despegando desde los miles de aeropuertos disponibles con cualquiera de los aviones en liza, puedes incluso volar utilizando la meteorología real si la descargas de Internet.



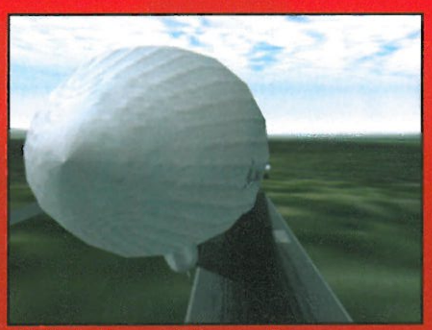
La iluminación y la meteorología son asombrosas.



Los reactores comerciales pueden ser probados a fondo.



Puede haber tantos objetos en tierra como pueda mostrarte tu PC.



El Hindenburg sufrió en su día un grave accidente. No repitas viejos errores.



Allá abajo hay tierra. Y si te acercas demasiado, chatarra.



Por fin las pistas son algo onduladas, como en la realidad.

CUESTIÓN DE DETALLE

Uno de los aspectos más vistosos de este *X-Plane* es su reproducción del terreno. La nueva entrega incorpora una maqueta en alta resolución de la malla terrestre de Estados Unidos elaborada con datos de la NASA. La malla del resto del mundo se incluye igualmente, pero con un nivel de detalle mucho menor. Lo mismo sucede con las texturas: si sobrevuelas Estados Unidos, verás efectos sorprendentes no disponibles en otras partes del mundo. Eso sí, las texturas de la Tierra y Marte vistas desde el espacio tienen un alto nivel visual. Además, se está preparando una actualización para mejorar más la reproducción del terreno y optimizar el rendimiento del simulador.



Cada acción que realizas se desarrolla de forma muy similar a como pasaría en la realidad gracias a la excelente forma de simular los parámetros de vuelo. Todos estos datos pueden estar visibles si lo deseas, ya sea en forma de cifras indicativas o de flechas que muestran la fuerza sustentadora de cada superficie de vuelo. Si quieres hacer cambios en lo que sea, tienes, como siempre, la posibilidad de modificar el avión o de crear uno nuevo desde cero con la utilidad Plane Maker y mejorar el mapa con World Maker, cambiar perfiles aerodinámicos con Airfoil Maker... Por si fuese poco, también puedes pedir un informe del tiempo antes de volar con el Weather Briefer.

Cada acción que realizas se desarrolla de forma muy similar a como pasaría en la realidad

Despegamos

Todo lo dicho hasta ahora es más o menos aplicable a las versiones anteriores de *X-Plane*. Te preguntarás si éste aporta alguna novedad sustancial, y lo cierto es que sí lo hace. Para empezar, el modelo de vuelo se ha enriquecido con la adición del conocido efecto suelo. Eso, junto con la ampliación de la cantidad de sistemas que pueden fallar (ahora son 35), te va a permitir volar de forma mucho más realista. Si quieres, hasta puedes cambiar el centro de gravedad del avión en pleno vuelo.

Vinculado con la mejora del terreno que te comentamos aparte, *X-Plane* incluye por vez primera pistas que no son absolutamente planas. Como ocurre con sus modelos reales, éstas siguen las suaves ondulaciones del terreno sobre el que se aposentan.

Otro pequeño gran detalle es que las luces de aterrizaje sólo se ven desde un ángulo de 30 grados alrededor de la cabecera de pista, tal y como sucede en la realidad. También las radioayudas han sido refinadas; ahora no se pierde su recepción de golpe, sino de manera intermitente.

Y lo mejor de todo, aunque sea una opción que no todo el mundo va a poder disfrutar, es que tienes la posibilidad de conectar un GPS Garmin 430 a tu PC para ver en él la posición del avión en el que estás volando en *X-Plane*. Gracias a la conexión vía UDP, incluso puedes salir a volar en compañía por las redes virtuales IVAO, con espacio aéreo controlado. ¿Quién da más? Pues, la verdad, casi ningún simulador de vuelo virtual para PC.

En resumen

8

X-Plane se pone al día. La nueva entrega reúne todo lo que daban de sí los anteriores y le añade un terreno reproducido al detalle y bien texturizado.

LO MEJOR	LO PEOR
El terreno	Los requisitos
El modelo de vuelo	No compatible con aviones de *X-Plane 7*
Múltiples opciones	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
X-Plane 7.0 o *Flight Simulator 2004*



SRS
Street Racing Syndicate

"¡Neeeeeeeen! ¡**Me juego cinco talegos** y la chorba **a que** mi buga tunado hasta las cejas corre más que el tuyo!" **Éste va a ser tu grito de guerra en** cuanto te afilies a **este sindicato de carreras clandestinas**, oxido nitroso **y chicas ligeras de ropa** con las que ligar.

POR J. FONT

Namco es una compañía de prestigio que rara vez hace incursiones en el mundo del PC. Una de las últimas fue el plataformas tridimensional *Pac-Man World 2*, aunque su gran éxito reciente en otras plataformas (comecocos al margen) han sido las sucesivas entregas de la saga *Ridge Racer*. Se trata de juegos de conducción muy arcade, espectaculares y más bien sencillitos. En un día bueno, un juego de estos puede ser más adictivo que tomar el sol en las Bahamas.

SRS es uno de esos juegos de conducción modernos en que se trata de ganar fama y prestigio en carreras más o menos informales al tiempo que haces que tu coche vaya pareciendo una mona de Pascua. Dispone de un modo de partida rápida en el que puedes participar en carreras en ciudades como Filadelfia, Miami o Los Ángeles. Cada una de ellas alberga varios circuitos urbanos, tanto abiertos al público como cerrados. El juego cuenta con un total de 40 vehículos con licencias y 15 fabricantes de piezas han prestado sus accesorios para hacer tu coche más competitivo.

Tú puedes

Los Ángeles es la ciudad escogida para albergar el denominado Street Mode, la "campaña" del juego. En él, debes surcar la ciudad luciendo carrocería y acumulando fama, dinero y chicas. Un mapa te permite conocer los lugares en los que se disputan carreras y puedes acceder a ellas sin necesidad de conducir a través de la ciudad. La mayoría de estas pruebas transcurren con nocturnidad y alevosía, así que no faltan las patrullas policiales dispuestas a perseguirte y multarte. Si cometes una infracción, se lanzan a por ti como perros de presa. Puedes asumir la multa o darles esquinazo, aunque para esto último es importante conocer la ciudad como la palma de tu mano.

Los encuentros ilegales o las carreras autorizadas transcurren en circuitos cerrados. Para poder participar en ellas, debes cumplir algún requisito, ya sea tener suficiente



Encontrarás un buen número de fórmulas para personalizar el vehículo.

Datos técnicos

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Namco

EDITOR
Virgin Play

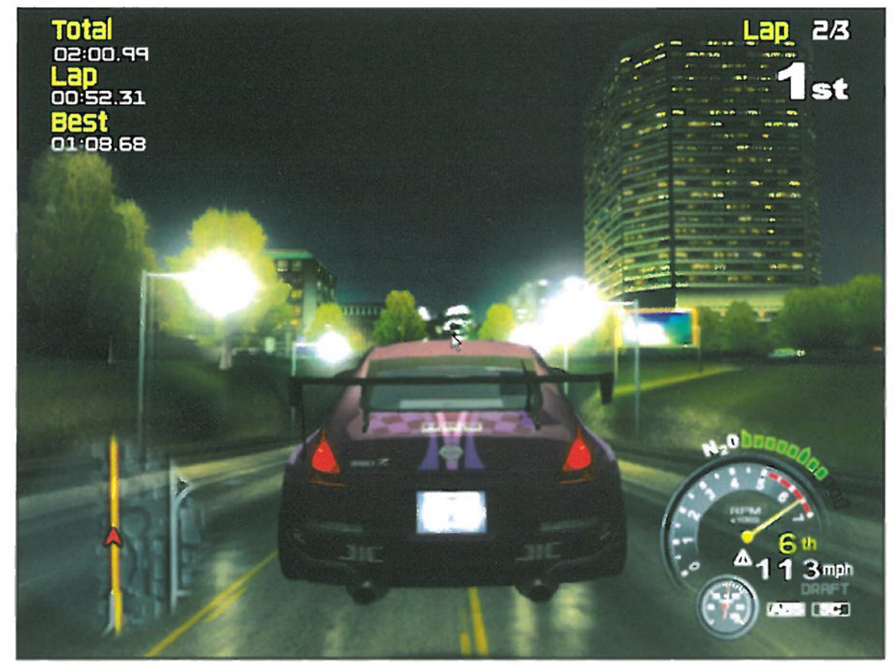
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla: inglés — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: 2 — LAN: 4 — Internet: 4

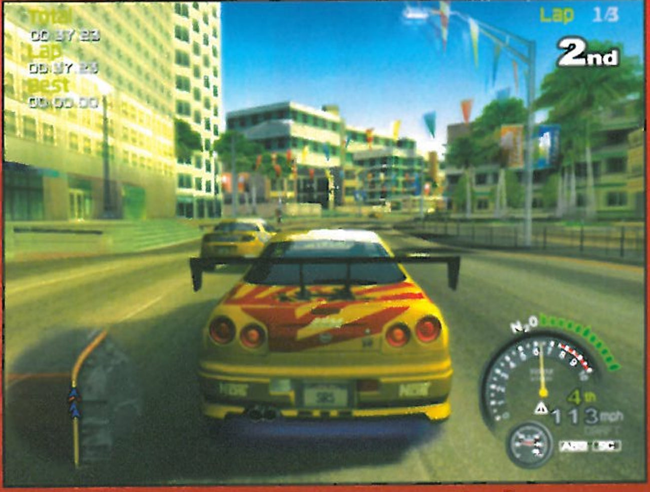
WEB srs.namco.com



Conducción agresiva y fácil control son los alicientes de estas carreras.



En una carrera frenética, evitar todos los golpes es imposible.



El sol de Miami invita a las carreras y al tuneo. Déjate llevar.

QUE TE RESPETEN

Como en las películas de mafiosos, aquí casi todo es cuestión de respeto. Corre mucho, farda aún más y liga todo lo que puedas.

DINERO

Puedes aceptar las propuestas de otros corredores o retar a los que circulan por la ciudad. Si quieres ir un poco más allá, puedes optar por las carreras organizadas, en las que se mueven cantidades indecentes de dinero.





RESPETO

Tener una buena reputación te facilita el acceso a carreras organizadas. Tanto durante las carreras como en los paseos por la ciudad, puedes conseguir puntos de respeto a base de derrapes y acciones temerarias.

CHICAS

Sin un buen ligue, no eres nadie en Los Ángeles. Si aceptas los retos de las chicas virtuales y sales airoso, te obsequiarán con un vídeo en el que bailan para ti. Incluso puedes dejarles que se crean que son tus novias.




Puedes ver las repeticiones y dejar que el piloto automático te pasee por la ciudad.


La policía seguro que pone pegas a tu manera de conducir.

dinero, respeto o potencia en el vehículo. En estas pruebas al límite puedes obtener dinero y prestigio.

En la ciudad hay puntos de importancia como el almacén (tu cuartel general) y talleres de reparación en los que poner a punto el vehículo o personalizarlo con mecánica o con pintura y pegatinas. Aunque te la vas a pegar con frecuencia, no se ha adoptado un modelo de daños muy realista. Después de un choque frontal, el coche continúa corriendo con la chapa algo abollada. Los daños no afectan demasiado a la conducción. Lo peor es la ventaja que puedan coger los adversarios mientras vuelves a la carrera y la pasta que debes destinar a reparar el vehículo.

En el Street Mode debes surcar Los Ángeles luciendo carrocería y acumulando fama, dinero y chicas

Jungla de asfalto

La ciudad se ha recreado con todo lujo de detalles, lo que garantiza una buena inmersión, sobre todo gracias al sistema de luces dinámicas y los efectos especiales. Puedes ver cómo saltar chispas con las rozaduras mientras la chapa se deforma o cómo salen objetos despedidos al ser arrollados. Además, cuando utilizas el óxido nitroso, la pantalla se emborrona mientras ves la ciudad pasar a toda velocidad.

En el apartado on line hay que destacar el modo Pink Slip Races, una especie de modalidad de apuestas progresivas en las que lo que te juegas es tu propio coche.

Street Racing Syndicate es un juego de carreras muy consolero: inmediato, despreocupado y sin siquiera un conato de simulación. De hecho, el sistema de conducción es totalmente arcade. Las frenadas bruscas que producen las colisiones con paredes o bordillos son lo único que intenta maquillar un poco esta simplicidad. En fin, que tiene la fórmula ideal para que ya la primera partida resulte divertida, pero a la larga acaban pesando demasiado su falta de profundidad y sus limitaciones.

En resumen

6,5

SRS es una apuesta por un estilo de juego dinámico y con cierto margen de personalización de los vehículos. Una buena opción si buscas correr y poco más.

LO MEJOR	LO PEOR
Multitud de retos	Demasiado arcade
Coches por un tubo	Acaba siendo monótono
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Midnight Club

LEGO STAR WARS

El videojuego

Abróchense los cinturones: la saga *Star Wars* y Lego, **dos de las licencias más rimbombantes**, populares y millonarias de nuestros tiempos, **unen sus fuerzas** en un mismo videojuego. Por desgracia, la extraña pareja **promete más de lo que acaba ofreciendo**.



POR G. MASNOU



No falta a la cita ni uno de los populares personajes de *Star Wars*.



La narración del juego sigue lo acontecido en la primera trilogía.

Cuando juegas al juego de Traveller's Tales, tienes la sensación de estar utilizando los trucos más eficaces del mundo. Todo es demasiado fácil, en ningún momento supone un reto. Y si no es un reto, ¿dónde está la diversión? Vale que es un producto para todos los públicos, pero las vidas infinitas del protagonista, la práctica inmunidad de los secundarios y los abundantes puntos de guardado automático que hay en cada misión hacen que progresar en el juego sea cuestión de coser y cantar para casi cualquier jugador.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Traveller's Tales

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € PEGI: +3

IDIOMA Textos de pantalla [bandera española] Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN ✗ Internet ✗

WEB www.legostarwarsthevideogame.com

Al *Lego Star Wars* le sobran elementos de interés para los aficionados a la saga galáctica, pero más allá de la licencia, es un universo de cartón piedra tan espectacular como poco satisfactorio.

La decisión por parte de los desarrolladores de optar por un sistema de cámaras de ángulo fijo e inalterable ha sido un error. La exploración del escenario resulta incómoda y queda limitada por el pobre campo de visión de que dispones. Eso dificulta la localización y eliminación de los enemigos, que muchas veces te disparan desde zonas más allá de los márgenes de la pantalla. Del mismo modo, la peculiar perspectiva lateral impide calcular bien las distancias, con lo que las fases de salto de una plataforma a otra se convierten en un aburrido proceso de ensayo, batacazo y error.

Progresar en el juego es cuestión de coser y cantar para casi cualquier jugador

MECÁNICA SENCILLA

Deudora en cierta medida de algunas de las recreativas más célebres de los 80, como *Golden Axe* o *Final Fight*, la mecánica de *Lego Star Wars* ofrece grandes dosis de acción mezclada con unos pocos puzzles. Ambos apartados han sido resueltos de forma simple y sin grandes alardes. El sistema de combate es de los que se aprenden solos. Basta combinar el botón de acción con el de saltar para desplegar todo tipo de cabriolas y golpes de sable láser. Lo limitado del repertorio y la



El modo cooperativo ofrece algunos de los momentos más brillantes del juego.



En varias misiones, los personajes ceden el paso a los más variados vehículos.



Es posible utilizar la Fuerza para desplazar objetos y enemigos.



Gran acierto: los protagonistas no abren la boca en toda la aventura.



La mayoría de objetos del escenario pueden ser destruidos.

JUEGO LIBRE

Cada vez que completes un nivel en el modo historia, podrás volver a jugarlo en el modo de juego libre. Mientras la primera modalidad se ciñe irremediablemente al guión de los desarrolladores, la segunda otorga al jugador la posibilidad de a) volver a explorar el nivel en busca de nuevos objetos y zonas secretas que desbloquear y b) modificar a voluntad varios de los aspectos del juego. Por ejemplo, es posible cambiar a los protagonistas de la aventura (imagina a Darth Maul y R2D2 rescatando a la princesa del palacio imperial).

abundancia de enemigos hace que antes del tercer nivel ya empieces a estar harto de despanzurrar monstruitos a ritmo de chotis.

Diseñados con el objetivo de sacar todo el jugo al modo cooperativo, los puzzles de *Lego Star Wars* requieren del trabajo coordinado de dos o más personajes. Es éste un título coral que obliga constantemente a echar mano a las distintas habilidades de cada uno de los integrantes del equipo con el objetivo de abrir puertas, desactivar campos de fuerza, desplegar puentes y, en definitiva, superar obstáculos diversos.

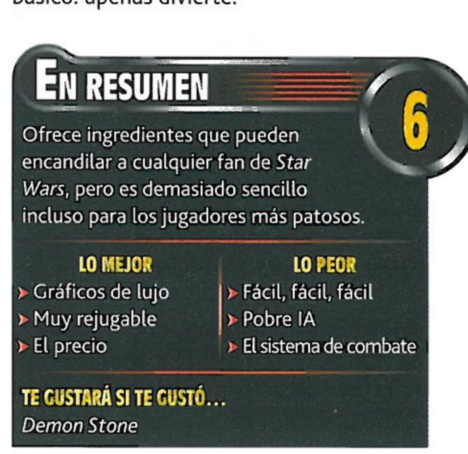
La idea funciona, pero no tan bien como cabría esperar. En muchas ocasiones los personajes secundarios, más que aportar algo útil, entorpecen. Sobre todo porque se quedan bloqueados cada dos por tres en cualquier rincón del escenario y son incapaces de ayudar en tareas tan sencillas como recoger objetos o eliminar a las tropas del Imperio (inexplicablemente, las armas de los aliados no tienen ningún efecto sobre los enemigos).

A FALTA DE PAN...

Probablemente, la mayor virtud del título de Traveller's Tales es su increíble rejugabilidad. El coleccionismo de objetos toma aquí un protagonismo inusitado. Tanto que acaba relegando a un segundo plano la mismísima trama principal.

Al igual que sucede con algunos juegos para consola, los escenarios de *Lego Star Wars* dan cobijo a centenares de Studs (una especie de monedas) que, de ser recolectados, se pueden utilizar para comprar trucos, nuevos personajes (cuyas habilidades se pueden utilizar para desbloquear zonas en el modo de partida libre) y otros extras puramente estéticos, como cambiar el color del sable de luz o añadir un poblado mostacho a los protagonistas.

Pese a todo, no dudes que *Lego Star Wars* es un espectáculo multimedia sin apenas precedentes. Gráficos y banda sonora (la original de John Williams) reproducen con exactitud el mismo universo, los mismos personajes y las mismas sensaciones de la saga galáctica creada por George Lucas. No obstante, ni el atractivo de *Star Wars* resulta suficiente para rescatar de la mediocridad un título que falla en lo más básico: apenas divierte.



EN RESUMEN

6

Ofrece ingredientes que pueden encandilar a cualquier fan de *Star Wars*, pero es demasiado sencillo incluso para los jugadores más patosos.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos de lujo	Fácil, fácil, fácil
Muy rejugable	Pobre IA
El precio	El sistema de combate

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Demon Stone

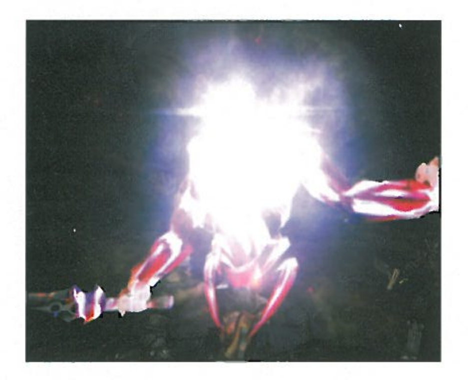
SUDEKI

***Sudeki* es un juego de rol** de origen **consolero**. Sus personajes tienen **extravagantes peinados, ojos enormes** y armas descabelladas. Su historia se basa en **grandiosas búsquedas** y toca temas de orígenes metafísicos. **Y** aunque cueste creerlo, **no viene de Japón**.

POR J. J. CID



Cada fase tiene su correspondiente jefe final de grandes dimensiones.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Rol

DESARROLLADOR Climax

EDITOR Virgin Play

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.sudekipc.com



No, no es una versión pasada de alucinógenos del último *Doom*.

La palabra *Sudeki* tal vez no diga gran cosa a los usuarios de compatibles, pero en el ambiente del que proviene, se trata de uno de esos títulos que ayudan a vender consolas. Hace meses se editó con un aviso de exclusividad en su solapa y por eso ha tardado tanto en ser convertida a PC, plataforma en la que ni siquiera se le esperaba.

Pese a que fue uno de los lanzamientos estrella del catálogo de Xbox de la temporada pasada, *Sudeki* no llegó a ser todo lo que se esperaba de él. Deficiencias en su diseño, dirección artística cuestionable y, sobre todo, unas expectativas desproporcionadas para el que no deja de ser un producto simpático pero sencillo acabaron creando una cierta decepción en torno al juego.

DENOMINACIÓN DE ORIGEN

En PC, apenas tenemos referentes válidos con que comparar a *Sudeki*. El desarrollo de la acción se asemeja a lo visto en juegos del estilo *Final Fantasy*, pero las diferencias son sustanciales. La más visible de todas ellas la encontramos en los encuentros con los enemigos.

Sudeki tiene escasos componentes de rol tal y como lo entendemos los peceros. La aventura transcurre a través de una invariable sucesión de misiones y tu cometido principal viene a ser guiar a los protagonistas por el único camino posible. El componente de exploración es del todo inexistente y lo único que complica tu avance son algunos puzzles de lógica elemental. Estos puzzles se basan en la combinación de las distintas habilidades de los miembros de tu grupo. Mover bloques, volar en jet-pack, escalar muros y hacer aparecer o desaparecer objetos mágicos son algunos de esos recursos. Hacer uso de ellos es uno de los grandes



Visualmente es muy llamativo. No seas mal pensado, que nos conocemos.

HÉROES NO TAN EJEMPLARES



Jugando a *Sudeki* jamás lo pensarías, pero sus héroes no son tan perfectos como los ves en el juego. Rebuscando en los tabloides rosa de la zona, hemos descubierto algunos datos interesantes.

TAL
EDAD: 20 años
ARMA PREFERIDA: Espada
OCUPACIÓN: Soldadito de anuncio
RUMORES DE INTERÉS: Viéndole, jamás pensarías que este tipo es un rudo soldado. Su inmaculada armadura y sus rasgos amanerados seguro que son objeto de chanza en su barracón.

ALISH
EDAD: 19 años
ARMA PREFERIDA: Bastón mágico
OCUPACIÓN: Princesita rebelde
RUMORES DE INTERÉS: Su pelo azul y sus lentillas rojas dan pistas sobre la personalidad de esta princesita. Caprichosa y consentida, estudió artes arcanas en acto de rebeldía hacia sus progenitores.

ELCO
EDAD: 25 años
ARMA PREFERIDA: Pistola de energía
OCUPACIÓN: Científico sin beca
RUMORES DE INTERÉS: Su inteligencia y altivez ocultan una extremada falta de seguridad en sí mismo. Su paso por el colegio como empollón recalcitrante le enseñó a evitar el enfrentamiento directo.

BUKI
EDAD: 19 años
ARMA PREFERIDA: Garras
OCUPACIÓN: Recibe una pensión por invalidez
RUMORES DE INTERES: Aficionada a tatuajes, piercing y demás. En su aldea de origen se rumorea que tiene un desequilibrio mental que la hace creer que es una especie de minino salvaje. Loca de atar.

alicientes del juego, por sencillos y previsibles que resulten los puzzles.

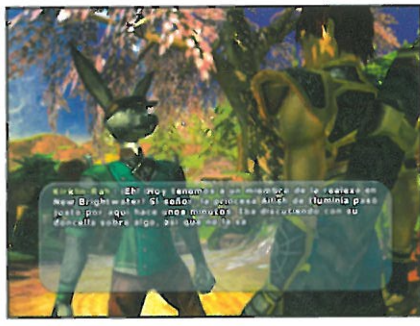
¿Quién dijo rol?

Los combates se desarrollan en tiempo real. En ellos puedes manejar a cualquiera de los cuatro personajes jugadores y la forma de resolverlos varía mucho en función de cuál sea el seleccionado. Con los personajes de combate a distancia, el juego viene a ser un arcade en primera persona de aquellos en los que hordas de enemigos te encierran en un espacio reducido. Si, por el contrario, seleccionas el otro tipo de personaje, el especializado en cuerpo a cuerpo, la acción transcurre al más puro estilo *Blade*. Es decir, un arcade de lucha en tercera persona con sus combos, bloqueos y demás parafernalia. En fin, que ninguna de las dos opciones parece adecuada del todo para un juego "de rol".

Con todo, *Sudeki* no está mal. Es divertido, fácil de jugar y avanzar en su desarrollo resulta gratificante. Sigue teniendo el surtido de pequeños defectos que lastraron la versión de Xbox (exceptuando los excesivos tiempos de carga), pero a cambio trae consigo todas sus virtudes. Los gráficos son bastante llamativos y los combates resultan todo un espectáculo visual cuando hacemos uso de la magia. El argumento comienza fiel a todos los tópicos del género, pero acaba captando el interés del jugador con sus giros imprevistos. La pena es que, justo cuando ya lo ha conseguido, acaba abruptamente, tras apenas 12 horas de juego.

Sudeki es una mezcla de géneros y de ideas que no han llegado a cuajar en un juego sólido

Vamos, que *Sudeki* es una mezcla de géneros y de ideas que no han llegado a cuajar en un juego sólido. Por momentos, da la sensación de que estamos ante una superproducción plagada de buenas intenciones, aunque algún error puntual te hace pensar más tarde que ha sido terminado con prisas. Aún así, entretiene y eso es lo que realmente cuenta, ¿o no?



Sudeki **combina aspectos infantiles con el gore más salvaje.**

EN RESUMEN

6,5

Sudeki se queda en tierra de nadie. Es un conglomerado de ideas dispersas que no acaban de cuajar en un juego sólido. Pese a todo, divierte y convence por momentos.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos efectistas	Es corto
Combates divertidos	Muy lineal
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Sky of Arcadia o *Final Fantasy VII*



¿Hace un bañito rápido? Hay proposiciones que no se pueden rechazar.



La hoja de personaje es un bonito adorno sin objetivo aparente.

MICRO FLIGHT

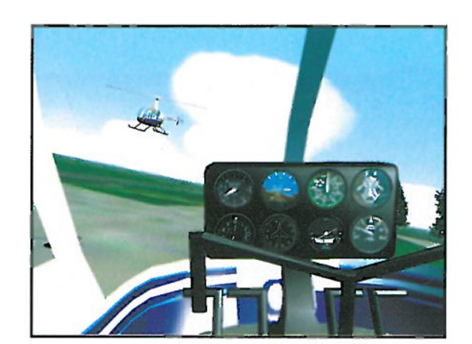


Ilan Papini, **el creador de *HangSim*, regresa** con *Micro Flight*, un curioso simulador **centrado en** el feliz mundo de **la aviación ligera**. Ultraligeros, **ala deltas, globos** y demás raros volátiles a tiro de tu ratón y **por un precio** poco menos que **módico**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Puede que no te atrevas a volar un ultraligero o te dé pánico mirar abajo desde un globo aunque te mueras de ganas de hacerlo. La receta que te prescribimos no es otra que *Micro Flight*. Su creador ya lleva tiempo volando en la realidad con aviación ligera, y ante la falta de títulos especializados, se lanzó a crearlos él mismo.

Y eso es lo que te ofrece, un simulador en el que las condiciones atmosféricas te permiten volar lento y bajo, con motor o sin él, gracias sobre todo a las corrientes térmicas que pueden llevarte hasta lo más alto.



Formar un círculo indio con helicópteros apenas resulta difícil.

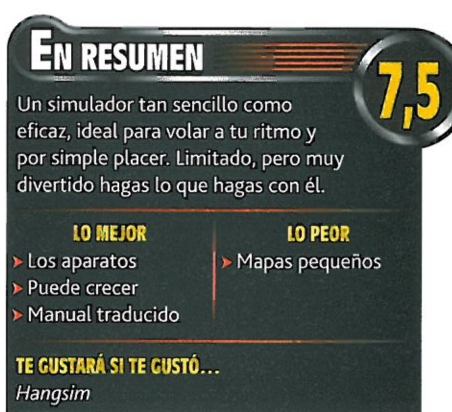
No te preocupes si no eres capaz de descubrir por ti mismo dónde están esas corrientes, porque existe la posibilidad de hacerlas visibles. Ésta no es la única ayuda a tu disposición. Todas están muy bien pensadas e implementadas y ayudan a que el simulador sea tan fácil como realista. Los modelos de vuelo son buenos en líneas generales, aunque los aparatos más ligeros sean capaces de hacer maniobras un poco fuera de lo normal.

COMO EL VIENTO

Pero no sólo puedes volar en aparatos livianos como paramotores, ala deltas, globos, dirigibles o ultraligeros, sino que se incluyen planeadores, avionetas, helicópteros e incluso un Sabre. Y esto, en lo que respecta a opciones de serie, sin entrar a analizar la cantidad de aparatos disponibles en la página web oficial.

Entre lo más destacable, mención aparte merece el terreno, altamente realista tanto en formas como en texturas, aunque con mapas más bien pequeños, tal vez demasiado. Aun con todos los detalles al máximo, *Micro Flight* funciona con fluidez incluso en equipos de prestaciones modestas.

El simulador ofrece cabinas 3D interactivas. Si a esto unimos el útil GPS, ya tenemos una simulación que ofrece amplias posibilidades de vuelo tranquilo. Además, resulta harto divertido si además tienes la oportunidad de unirte a tus amigos en Internet para volar en grupo.



EN RESUMEN

7,5

Un simulador tan sencillo como eficaz, ideal para volar a tu ritmo y por simple placer. Limitado, pero muy divertido hagas lo que hagas con él.

LO MEJOR
- Los aparatos
- Puede crecer
- Manual traducido

LO PEOR
- Mapas pequeños

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Hangsim



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Quality Simulations

EDITOR
Friendware

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** -

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 350 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 10 Internet 10

WEB www.qualitysimulations.com/mf



Puedes saltar a pilotar otros aparatos que estén en vuelo.

DRIV3R

Mal asunto cuando es la policía secreta la que fomenta el desorden, la violencia y la conducción desenfrenada. Y es que hace ya unos años que la **ley y el orden ya no son lo que eran. Y la serie *Driver***, para qué engañarnos, **tampoco**.

POR J. FONT

Este título llevaba ya una temporada campando a sus anchas por otras plataformas. Al final, una conversión algo tardía ha acudido al rescate: ya puedes hacer de policía secreto que investiga un caso de robo de automóviles de lujo sin separarte de tu compatible.

Esta vez, la acción transcurre en Miami, Niza y Estambul, tres urbes recreadas con todo lujo de detalles. Además de calles por las que conducir, encuentras una serie de locales a los que puedes acceder cuando bajas del coche. También hay aparcamientos, callejones y todo tipo de mobiliario urbano que puede ser usado a modo de rampa. Y las calles están abarrotadas de transeúntes y otros vehículos que dificultan la carrera.

Sin embargo, es una pena comprobar el poco partido que se le ha sacado a este prometedor entorno. Los vehículos brotan como setas del vacío sin que puedas siquiera intuirlos, tu coche choca frontalmente con partes del escenario en las que en apariencia no hay nada, se queda clavado en las rampas...



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras/Acción

DESARROLLADOR
Reflections Interactive

EDITOR
Atari

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla / Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

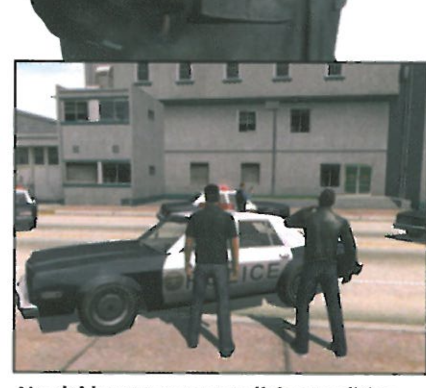
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.driv3r.com

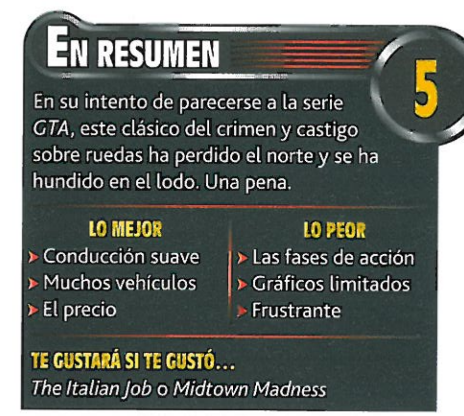
CAMBIO FALLIDO

A los problemas de acabado técnico, se unen algunos de concepto. Los desarrolladores han intentado que el juego evolucione, con lo que ahora puedes abandonar el coche y convertirte en un peatón justiciero, incluso se te permite "requisar" nuevos vehículos con los que seguir avanzando. El juego pone en tus manos un auténtico arsenal de armas, pero estas fases de acción son repetitivas y resultan menos divertidas que las fases de persecución, que siguen predominando. Jugarlo con un PC debería ser cómodo gracias al combo de ratón y teclado, pero no lo es tanto. Además, se hace imprescindible redistribuir las funciones antes de empezar a jugar.

El modelo de conducción de vehículos es bueno. No resulta realista, pero permite un manejo suave y preciso. El cuadro de daños en el vehículo es espectacular, aunque tal vez algo exagerado. Sin embargo, las buenas sensaciones al volante no ocultan lo esencial: hace unos años *Driver* era un novedoso cruce entre acción y conducción y ahora no llega ni a pariente pobre de la rueda a seguir, *GTA*.



No olvides que eres un policía expeditivo. Dispara antes de preguntar.



EN RESUMEN

5

En su intento de parecerse a la serie *GTA*, este clásico del crimen y castigo sobre ruedas ha perdido el norte y se ha hundido en el lodo. Una pena.

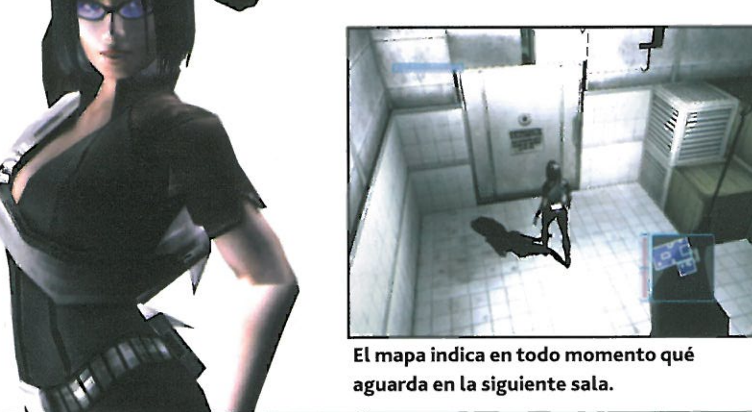
LO MEJOR	LO PEOR
Conducción suave	Las fases de acción
Muchos vehículos	Gráficos limitados
El precio	Frustrante

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
The Italian Job o *Midtown Madness*


Persecuciones y fugas siguen predominando en esta entrega.


Puedes abandonar el vehículo y hacer de John Wayne.

STOLEN



El mapa indica en todo momento qué aguarda en la siguiente sala.

Thief* abrió la veda**, y han sido muchos los juegos que han seguido sus pasos. ***Stolen* es el enésimo aspirante a desbancar** del moderno podio del sigilo **al dueto formado por *Metal Gear Solid* y *Splinter Cell. Por desgracia se queda en eso, en aspirante.

POR G. MASNOU

Al juego de Blue 52 le sobra ambición. Se nota que se han propuesto hacer algo grande, el juego de aventuras y sigilo más completo hasta la fecha. Para ello, la desarrolladora afincada en Londres ha dado forma a una especie de monstruo de Frankenstein construido a partir de retales de lo mejor que ha dado el género en los últimos años. Entre las líneas de código de *Stolen* es posible encontrar la atmósfera lóbrega de *Thief*, la tecnología punta de *Splinter Cell*, los secundarios de marcada personalidad de *Metal Gear Solid* y una protagonista fémina con habilidades y curvas que recuerdan a Lara Croft.

Pese a toda esta ambición, el resultado ha acabado siendo un tanto indigesto. Una amalgama sin pies ni cabeza, a años luz de sus referentes y que ni siquiera cumple en el apartado técnico. Da igual la resolución que utilices, los efectos gráficos que actives o desactives o los filtros que pongas, el motor gráfico es incapaz de ofrecer una cifra de frames que haga de *Stolen* un producto más o menos jugable en la mayoría de equipos.

Desplazarse entre las sombras resulta vital para no ser detectado.

MATERIAL DE DERRIBO

Si tu fuerza de voluntad te permite superar este escollo, lo que aguarda a continuación no es mucho mejor. El sistema de cámaras arruina la acción a base de ángulos muertos y perspectivas inverosímiles. La IA parece un puñado de automatismos mal implementados que hacen de los enemigos unos personajes estúpidos, olvidadizos y cegatos. Los combates chirrían por su simplicidad y monótona ejecución: apenas hay tres movimientos de ataque distintos. El sistema de control exige brazos de pulpo y memoria de elefante, con decenas de teclas que manejar y memorizar. Y así, hasta casi el infinito.

En realidad, *Stolen* sería un desastre total, un cero a la izquierda, si no fuese porque la trama y la forma de desarrollarla sí tienen un mínimo interés, la ambientación atrapa y las misiones son bastante variadas. Un bagaje pobre para un juego que apuntaba muy alto y se queda en decepción.



El ángel de la muerte espera a su siguiente victima.

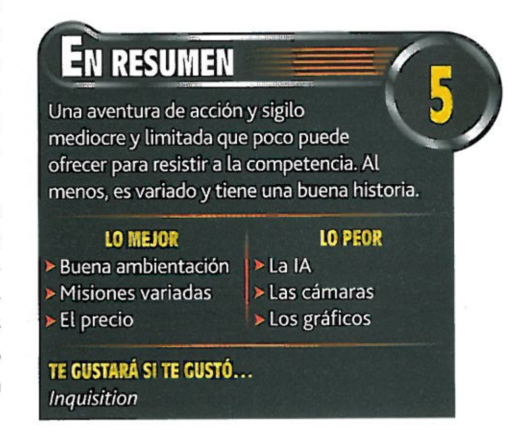


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción/Aventuras
DESARROLLADOR
Area 52
EDITOR
Virgin Play
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: España · Voces: España

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.stolen-game.com



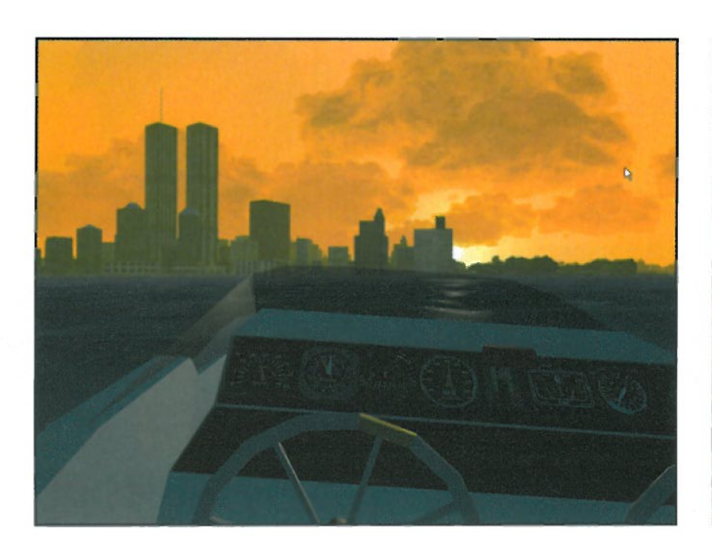
EN RESUMEN

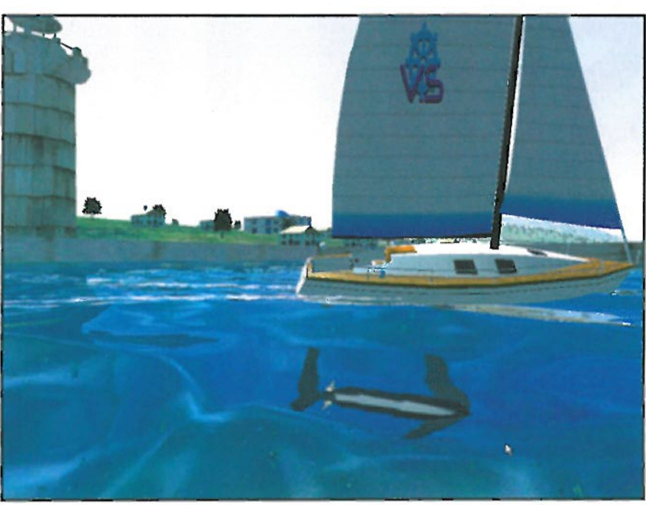
5

Una aventura de acción y sigilo mediocre y limitada que poco puede ofrecer para resistir a la competencia. Al menos, es variado y tiene una buena historia.

LO MEJOR	LO PEOR
Buena ambientación	La IA
Misiones variadas	Las cámaras
El precio	Los gráficos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Inquisition





VIRTUAL SAILOR

Virtual Sailor es un **remedio instantáneo contra el estrés**. En cuanto **tu velero virtual** zarpa para surcar el mar Egeo, la vista **se pierde en el horizonte**, entre olas, sol y aparejos. **Ponte pinzas en los párpados**, no sea que tanto relax te duerma.

POR X. ROBLES

Éste es un juego lleno de peculiaridades. Para empezar, lo ha desarrollado en solitario un ingeniero aeronáutico llamado Ilan Papini. El padre de la criatura lo distribuye desde 1999 junto a otro simulador, esta vez de vuelo con ultraligeros, *Micro Flight*. *Virtual Sailor* ha alcanzado ya su versión 6.8, y es ahora cuando Friendware ha decidido traducirlo al castellano y distribuirlo de manera tradicional.

El programa se presenta como un simulador de navegación "auténtico", así que si buscas batallas navales, ya puedes pasar página. Por contra, si lo que quieres es navegar tranquilamente y darte un garbeo por las costas del mar Egeo en un pequeño velero rodeado de delfines, puede que te interese *Virtual Sailor*. Es un juego relativamente sencillo, debido en parte a sus lógicas limitaciones en el desarrollo: no puedes manejar las poleas ni corretear de proa a popa. En cambio, sí que puedes mover las velas y el foque, controlar los motores de proa y popa, acelerar y desacelerar, amarrar el barco, orientarte con un GPS...



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR Ilan Papini
EDITOR Friendware
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** -
IDIOMA Textos de pantalla: sí · Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 350 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

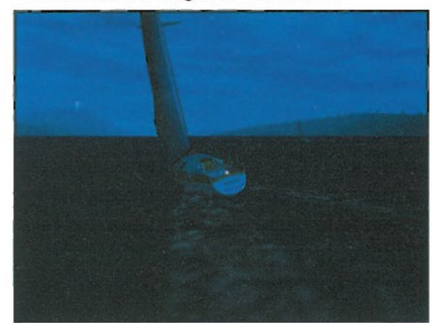
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet 2
WEB www.hangsim.com/vs

NAVEGA, VELERO MÍO

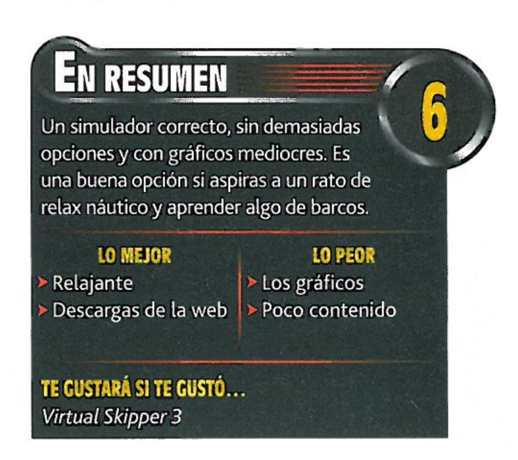
Lo más interesante de este producto es la posibilidad de ir descargando de la página web oficial un importante número de barcos y escenarios creados por otros usuarios: desde las Baleares a Manhattan, y a bordo del Titanic, el USS Constitution, pequeños veleros, submarinos... Los gráficos, por contra, no convencen en exceso. Pueden calificarse de correctos, pero en absoluto deslumbran. La simulación del oleaje o las condiciones climatológicas (que pueden cambiarse a tu antojo) están muy bien recreadas, pero el modelado de los barcos o la línea de la costa deja muchísimo que desear. Aun así, démosle un tiempo al omnipresente señor Papini para que vaya introduciendo mejoras y actualizaciones.



Hay bastantes bugs, sobre todo en los escenarios descargables de la web.



Debes guiarte por los faros cuando se hace de noche.



EN RESUMEN

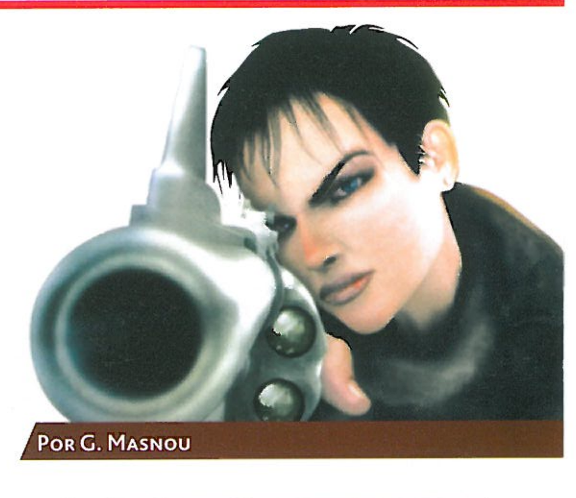
6

Un simulador correcto, sin demasiadas opciones y con gráficos mediocres. Es una buena opción si aspiras a un rato de relax náutico y aprender algo de barcos.

LO MEJOR	LO PEOR
Relajante	Los gráficos
Descargas de la web	Poco contenido

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Virtual Skipper 3

STILL LIFE



Historias paralelas, entornos urbanos detallados, personajes ricos e intrigantes, **diálogos muy interactivos**... *Still Life* **marea algo la perdiz** de las aventuras gráficas **para acabar ofreciendo lo de siempre** y hacerlo más o menos como siempre.

POR G. MASNOU

¿Cómo te sentirías si intentasen cobrarte por un radiocasete estéreo lo mismo que por un reproductor MP3 de última generación? Pues eso es lo que llevan haciendo algunas compañías desarrolladoras de aventuras gráficas: vender a precio de novedad productos desfasados tanto por concepto como por tecnología.

La última en apuntarse al gato por liebre ha sido Microïds, que consiguió hace unos años un éxito considerable con *Syberia* y, desde entonces, trata de vivir de rentas sacándole partido a la fórmula de juego que patentó en su día. *Still Life* no es una excepción. Su algo rudimentaria interfaz de apuntar y hacer clic, los poco ágiles diálogos, los gráficos anacrónicos y los puzzles rutinarios no parecen más que un intento de reverdecer los mustios laureles de las dos entregas de *Syberia* y *Post Mortem*.

ANCLADO EN EL TIEMPO

No obstante, hay que decir en favor de la desarrolladora francesa que sí se han tomado ciertas molestias para que su estrategia de mínimos no resulte tan evidente. Por ejemplo, ofreciendo el doble de contenido al mismo precio. *Still Life* acontece en dos espacios temporales distintos, la actualidad y la ciudad de Praga de los años 20. En consecuencia, tiene dos protagonistas y dos historias de desarrollo paralelo, ambas inspiradas tanto en la serie *Expediente X* como en las detectivescas novelas de Sherlock Holmes.

Otra novedad tiene que ver con el desarrollo y la profundidad de los diálogos. Como alternan indagaciones y preguntas directas con otras de tipo personal o para explorar el terreno, el jugador tiene la sensación de controlar estos interrogatorios informales y de estárselas ingeniando para obtener la información que necesita por sí mismo.

Sin embargo, pocos jugadores van a dejarse deslumbrar por estas novedades más bien cosméticas. *Still Life* es un juego que huele a rancio, a fórmulas de juego de anteayer, pero editado en pleno 2005.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Microïds

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

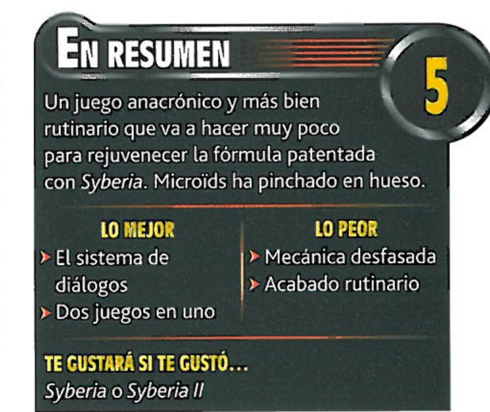
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.stilllife-game.com



La protagonista de *Still Life* es un calco de la Kate Walker de *Syberia*.



EN RESUMEN

5

Un juego anacrónico y más bien rutinario que va a hacer muy poco para rejuvenecer la fórmula patentada con *Syberia*. Microïds ha pinchado en hueso.

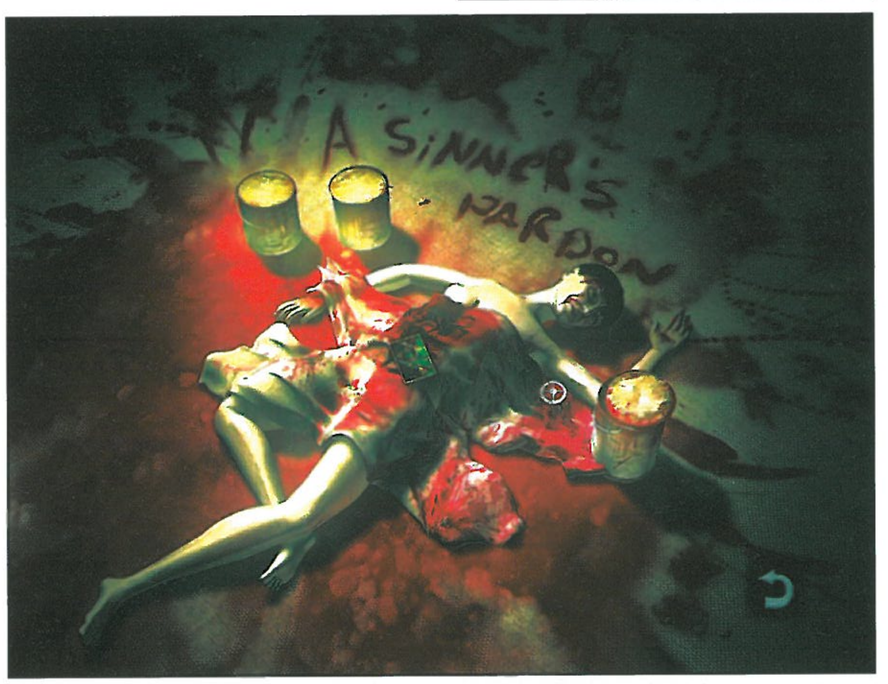
LO MEJOR
- El sistema de diálogos
- Dos juegos en uno

LO PEOR
- Mecánica desfasada
- Acabado rutinario

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Syberia o *Syberia II*

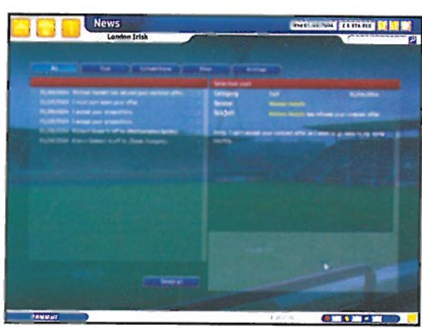


Los escenarios destacan por su rigidez y pobre diseño.



En esta historia detectivesca no falta a la cita el asesino en serie desalmado.

PRO RUGBY MANAGER 2



Los menús están claramente inspirados en los de la saga *Championship Manager*.

Si **los 60 fueron la década del *baby boom***, el año pasado y éste serán conocidos como los del *rugby boom*. Parece que **el eclipse total de fútbol** y baloncesto **ya ha pasado** y en nuestro país **se le da algo de cancha al** deporte del **balón ovalado**.



El editor es muy fácil de utilizar: un retoque por aquí, silicona por allá...

POR X. ROBLES



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Deportes
DESARROLLADOR Cyanide
EDITOR Proein
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	196 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 2 Internet 2
WEB www.prorugbymanager.com

El título de Cyanide sigue claramente la estela de la saga *Championship Manager*. Gráficos atractivos, una interfaz llena de tablas y estadísticas... Además, en esta segunda edición se han conseguido muchas licencias oficiales, con lo que puedes acceder a una completísima base de información sobre jugadores reales. Como no todas las competiciones oficiales están licenciadas, a los aficionados más escrupulosos no les queda más remedio que hacer uso del editor e introducir los nombres que echen de menos.

MUCHAS OPCIONES

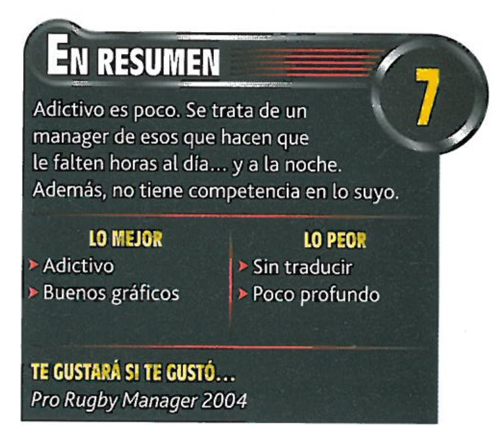
Los principales cambios en esta segunda entrega tienen que ver con el visionado de los partidos, que cuenta con tres modos diferentes. El primero es mediante un motor 3D, con un sistema de juego parecido al LiMa de *PC Fútbol*. Con el ratón mueves la cámara y das instrucciones concretas a los jugadores, tanto de ataque como de defensa. Aunque en un principio puede parecer atractivo, la verdad es que los partidos terminan haciéndose eternos, ya que te los tienes que tragar enteros: no dispones de ninguna opción para pasar al resultado directo cuando te canses.

Otro de los modos de visionado es el partido 2D, calcadito al de los títulos de Sports Interactive. Sigues el partido desde una perspectiva aérea y puedes asignar órdenes y hacer sustituciones. Si te cansas de ver cómo las redonditas avanzan a trompicones, puedes acelerar el ritmo. Por último, dispones del modo de resultado, ideal para los que prefieren ir al grano.

Quizás a *PRM2* le falte un poco de profundidad, que se conseguiría con una base de datos más amplia y con más opciones de juego, y es un gran inconveniente que no esté traducido. Pero el caso es que es único en su género y, además, qué demonios, engancha lo suyo. Te coge y no te suelta.



En la simulación 3D puedes dar órdenes individuales y colectivas.



EN RESUMEN

7

Adictivo es poco. Se trata de un manager de esos que hacen que le falten horas al día... y a la noche. Además, no tiene competencia en lo suyo.

LO MEJOR	LO PEOR
Adictivo	Sin traducir
Buenos gráficos	Poco profundo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Pro Rugby Manager 2004



DOOM 3

La resurrección del mal

Marte resplandece de nuevo en el cielo con el brillo del infierno. **Algo sucede en el planeta rojo**, y adivina quién tiene que ir a investigarlo. **Coge tu rifle de pulsos**, olvida tu cinta aislante **y prepárate** para recorrer los pasillos más sombríos de la historia.

POR M. GONZÁLEZ

Cuando aún permanece en nuestra memoria la conmoción causada por la salida de *Doom 3*, ya tenemos aquí su pertinente expansión. El rey de las sombras ha vuelto. Tan oscuro y tan repetitivo como siempre. Aquellos que lo amaron tienen una nueva oportunidad para gozar de él. Aquellos que se sintieron decepcionados, no hace ni falta que se molesten. No hay cambios en el horizonte.

En *La resurrección del mal* encuentras todo lo bueno y todo lo malo de la discutida tercera entrega de *Doom*, aunque con matices. Nerve ha apostado por darle un carácter más directo, con más enemigos y menos tensión. Y ha introducido una especie de minijuegos informales que vienen a ser pruebas de habilidad, como recorrer un estrecho pasillo de piedra esquivando trampas mortales. Estas "pruebas" acaban convirtiéndose en monumentos a tu paciencia, son breves, pero apenas aportan nada que valga la pena. Con todo, el mayor temor que puede suscitar una expansión es que no esté a la altura de su padre espiritual, y afortunadamente, éste no es el caso.

De regreso a Marte

Han pasado dos años desde los incidentes de *Doom 3*, pero algo extraño pasa en una vieja instalación abandonada de Marte. Como de costumbre, qué mejor idea que enviar un grupo de marines espaciales al lugar donde han muerto un montón de marines espaciales. Esta vez, a las órdenes de una pechugona (y tirando a repelente) pelirroja. Llegas, tus compañeros mueren en un periquete y de nuevo te encuentras solo en la oscuridad y con el corazón en un puño, literalmente. El argumento, como el de su predecesor, es tan fino como una hoja de papel higiénico, pero ya hemos adelantado que esta expansión hace el papel de buen hijo y sigue milimétricamente los pasos de su padre.

Una vez en liza, descubres las sabrosas novedades de rigor. Como aperitivo, dos nuevas armas, la escopeta de doble cañón (un clásico de *Doom II*), y un arma gravitatoria (prestada por Freeman, suponemos). Esta última resulta ser algo más que un mero desquite del motor físico. De hecho, si la tienes, ya te puedes olvidar de recortadas y rifles láser, una sola caja disparada en la dirección correcta basta para acabar con cualquier resistente emisario del averno. Por



Uno de los nuevos enemigos quiere decirte hola. ¿Imaginas cómo?

Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Nerve

EDITOR
Activision

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	384 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.doom3.com


Una calavera flotante. Es hora de enviarla al infinito y más allá.


No apuntes al vientre, apunta a la cabeza y acabarás antes.


Una pasillo estrecho, un diablo. Una ecuación que no falla.


El primer escenario es una abandonada instalación arqueológica.

si eso no fuese suficiente para convertirla en tu arma favorita, también permite capturar las emanaciones de los diablos y devolvérselas con todo tu cariño, un sueño hecho realidad para los sufridores de los pasillos estrechos. Y no solo los diablos sufrirán tu venganza gravitacional: las molestas cabezas voladoras pueden ser capturadas y enviadas al limbo con asombrosa facilidad. Un producto digno de teletienda.

Esta expansión tiene un carácter más directo, con más enemigos y menos tensión que *Doom 3*

Más juguetes

En el campo de los artefactos, un nuevo cachivache demoníaco se une al Cubo de las Almas en la ergonómica forma de un corazón palpitante. Te haces con él al principio del juego y te otorga poderes según avanzas. El primero, cómo no, es la posibilidad de crear el recurrente efecto *Matrix*.

No sólo de nuevos objetos viven las expansiones. En ésta, también haces nuevos amigos. Y de lo más variopintos, desde demonios con televisores en la cabeza (¿por qué no?, la tele es capaz de eso y de mucho más) hasta caballeros del infierno capaces de teletransportarse y convertirse en un autentico incordio. La más detestable de las nuevas apariciones es una nueva versión de los diablos que dispara en verde y que, al igual que su primo lejano, no dejará de atosigarte nivel tras nivel. A ellos se suman tres nuevos enemigos finales, pero te dejamos descubrir su bello aspecto por ti mismo.

El apartado multijugador, pese a no ser el buque insignia del juego, también ha sido cuidado. La escuálida oferta de *Doom 3* da paso ahora a modos para hasta ocho jugadores y se ha añadido la atractiva opción de capturar la bandera. No es suficiente para convertir el juego en un referente on line, pero todo lo que aporta es bien recibido.

CONTRA EL MAL

¿Qué sería de una expansión sin nuevo armamento? En Nerve, saben la respuesta y por eso han decidido ofrecernos dignas novedades.

LEVITADOR DE PLASMA IONIZADO

Sin duda, la estrella del lote, ideal para jugar al ping pong con los diablos, hacer tiro al blanco con los barriles explosivos y apartar toda caja que se resista.



ESCOPETA DE DOBLE CAÑON

Recién llegada de *Doom II*, el arma perfecta para las distancias cortas. Busca cobertura tras una esquina, apunta a la cabeza y ya verás qué eficaz resulta.



EL ARTEFACTO

Unido íntimamente a la algo superflua trama, este corazón palpitante te permite disfrutar de diversas habilidades: ralentizar el tiempo, modo berseker y modo Dios.



EN RESUMEN

8

Una expansión a la altura del original, con el que comparte virtudes y algún que otro defecto. Si te gustó *Doom 3*, es una apuesta más que segura.

LO MEJOR
- Más *Doom 3*
- El multijugador
- Los gráficos

LO PEOR
- Es corto
- Los minijuegos

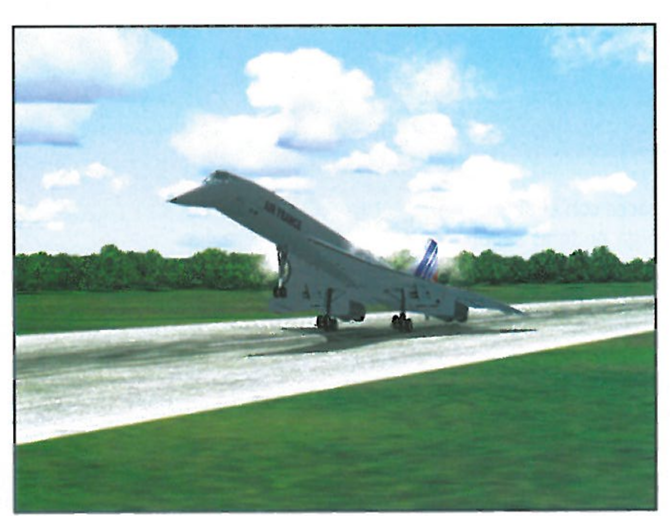
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Doom 3



CONCORDE PROFESSIONAL

El orgulloso **Concorde vuelve a surcar los cielos**. Los virtuales, claro. Pero **una sesión de vuelo virtual** en un avión recreado con este mimo bien **vale por mil vuelos de** esos de **comida de plástico** y nudo en el estómago.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



En el aterrizaje verás condensación de agua en los bordes de ataque.



La cabina virtual resulta tan estrecha como era la del Concorde.

Cuando el Concorde dejó de volar en octubre de 2003, algo se perdió en el panorama de la aviación comercial. Un avión tan emblemático no podía pasar a la historia sin más, así que por fin se puede pilotar en *Flight Simulator 2004* gracias a Phoenix Simulation. No es un añadido cualquiera, ya que la reproducción interna y externa del aparato es poco menos que perfecta. Se han modelado la mayoría de partes móviles, empezando por el morro y el parabrisas abatibles, para que puedas ver mejor la pista en los aterrizajes, y siguiendo por alerones, trenes de aterrizaje, compuertas de pasajeros y equipaje. Destaca también el nivel de detalle en la reproducción de varios elementos de los motores, como los deflectores de entrada de aire o los postquemadores. La espectacular y característica condensación de agua en el vuelo con morro alto tampoco se ha olvidado.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Phoenix Simulation
EDITOR
Proein
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

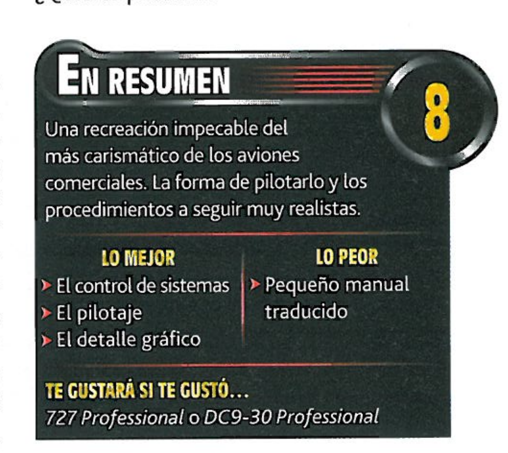
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.phoenix-simulation.co.uk

INGENIERO DE VUELO VIRTUAL

Respecto a la cabina, se sigue la moda de modelar aviones con sistemas a la antigua, por lo que se han representado al milímetro los sistemas y paneles. El panel principal te permite acceder de manera directa a todas estas opciones, aunque hay que estudiar un poco el manual de vuelo para conocer cada instrumento. Incluso puedes activar tú mismo el bombeado de combustible durante el vuelo supersónico para cambiar el centro de gravedad del avión. La carga de trabajo de tanto sistema es considerable si decides volar de forma manual. Por suerte, existe la opción de que un ingeniero de vuelo te ayude, automatizando buena parte de las funciones.

Para evitar mayores problemas, muchos optarán por volar con los paneles bidimensionales. Para facilitarte el aterrizaje, incluso existe una vista en el panel 2D con la que podrás mirar por encima del tablero. El modelo de vuelo es impecable, reproduciendo muy bien la peculiar forma de volar de un avión con ala en doble delta de este tamaño. En fin, el Concorde vuelve a volar. ¿Quieres pilotarlo?



WORLD AIRPORTS 2

Si algo les falta a *Flight Simulator 2002* y *2004*, es **actividad y detalle en los aeropuertos**. Con esta expansión, esto va a cambiar en 11 de ellos.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Sim Flyers
EDITOR
Proein
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simflyers.net

Esta segunda entrega del añadido para *Flight Simulator 2002* y *2004* tal vez no resulte tan espectacular como la primera, pero no le falta sustancia. Once aeropuertos de todo el mundo han sido modelados con todo detalle, desde los europeos de Frankfurt, Roma o Manchester a los norteamericanos New York JFK, Toronto, o Washington Dulles.

En la mayoría de ellos, el detalle abarca desde los *fingers* de embarque móviles hasta las calles de rodadura y pistas, pasando por los sistemas de aparcamiento adecuados a cada aeropuerto. En cuanto aparcas el avión en el sitio correcto y sintonices la radio Nav 2 con la frecuencia oportuna, el *finger* se acerca a la puerta de embarque y empiezas a ser rodeado por furgonetas de catering, camiones de combustible o carros de maletas. En fin, un alto nivel de detalle, recomendable para sibaritas de la aviación civil.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
FS Traffic o *World Airports*

8

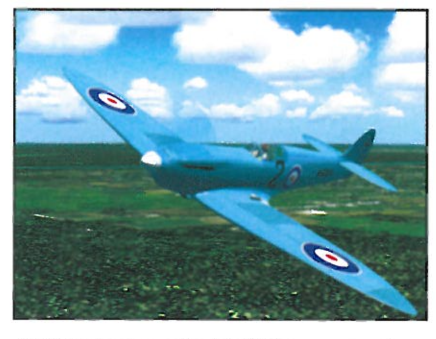

Para explorar el aeropuerto, puedes conducir el Follow-Me.


El Kennedy de Nueva York es todo un enjambre de aparcamientos.

SPITFIRE

El Spitfire, el legendario avión inglés de la Segunda Guerra mundial, **ya tiene monografía**. Con 14 variantes y algunas sorpresas.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS


El K5054 es un avión histórico y venerado; fue el primer Spitfire.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Aeroplane Heaven
EDITOR
Proein
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.aeroplaneheaven.com

A poco que sepas de aviones, te tiene que sonar el Spitfire. Pues aquí llega en forma de expansión para *Flight Simulator 2002* y *2004*. Puedes volar desde el dócil prototipo hasta el ingobernable Mk.22, pasando por los Mk.I, Mk.II, V, IX, XIV y XIX. En todos ellos, puedes escoger subvariantes con cambios ligeros entre ellas, pero muy interesantes. Por ejemplo, puedes pilotar el Spitfire biplaza o incluso el que montó hélices contrarrotativas. Aquí no faltan rarezas aeronáuticas.

El añadido incluye la base aérea de Duxford reproducida con bastante acierto. Pero no es oro todo lo que reluce; si bien el modelado 3D externo y de las cabinas es absolutamente impecable, los aviones vuelan de una forma sólo aproximada y nada fiable si llevas el avión al máximo: las barrenas son anárquicas. Y es una lástima, porque cada cabina es la correspondiente a la variante elegida (buen trabajo de documentación) y tanto los procedimientos del manual interactivo como el manual escrito en inglés son muy completos.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battle of Britain Memorial Flight

7


Las variantes finales del avión le sientan muy bien al escenario de Duxford.

El mes pasado **se produjo una avalancha** de reediciones que desbordó las estanterías. Éste, **el cauce del río** de lo bueno y barato **lleva bastante menos agua**, pero al menos hemos encontrado este quinteto de ofertas que **puedes tener en cuenta**.

DELTA FORCE XTREME

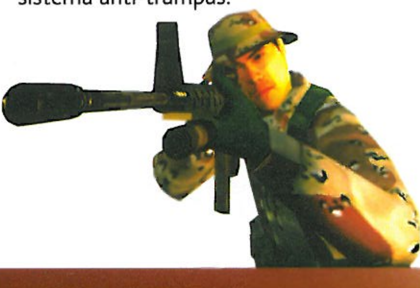


Un clásico de la acción táctica recién sometido a un reparador baño de tecnología a la última. Una vez más, vas a ser miembro de la elitista Delta Force en su enfrentamiento eterno contra el crimen, el terrorismo y las mafias, donde quiera que estén. La diferencia es que las 60 misiones del juego original han experimentado profundas mejoras gráficas (ahora incorpora incluso convincentes efectos meteorológicos dinámicos), aparecen mapas nuevos, opciones extra y una completa base de datos estadística.





Las misiones nuevas suponen todo un reto adaptado a la evolución de la acción táctica en los últimos años y aparecen un par de novedades muy a tener en cuenta: las 25 misiones de juego cooperativo y los más de 20 niveles de enfrentamiento multijugador (*deathmatch*, rey de la colina, captura de bandera...). Otros detalles adicionales son el control estadístico de las actuaciones de cada jugador y un eficaz sistema anti-trampas.



COLECCIÓN PIXAR



Un completo lote de acción apta para todos los públicos, espectáculo y fantasía. Incluye el juego oficial de la película de Pixar *Toy Story 2*, una herramienta gráfica que permite modificar una base con 400 imágenes de personajes y escenarios del juego (*Toy Story 2 Estudio Gráfico*) y el poco conocido pero nada desdeñable *Buzz Lightyear: Comando Estelar*, otro título de acción fantasiosa, infantil y trepidante. Si en tu familia hay algún pequeño incondicional de las películas de animación de Pixar, regálale este lote y le tendrás entretenido y sin rayar el parqué con la bici de cuatro ruedas.



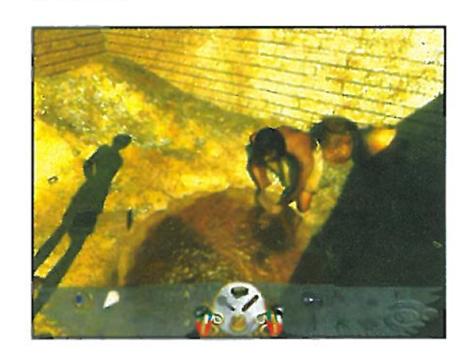
TOTAL MANAGEMENT PACK

GÉNERO: Deportes · **PRECIO:** 14,99 €
Gestión deportiva de élite por partida triple. Junto a los ya conocidos por estos pagos *Cycling Manager 3* y *Horse Racing Manager*, incluye *Pro Rugby Manager*, inédito hasta la fecha. Se trata de poner a prueba tus dotes de negociación y de mando en tres modalidades deportivas distintas. ★★★★★



EGIPTO III: EL DESTINO DE RAMSÉS

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 19,95 €
Una aventurilla histórica que demuestra lo mucho que leían y se documentaban los chicos de la compañía francesa Cryo. Por lo demás, se hace algo pesado y su estilo de juego se ha ido quedando desfasadísimo, aunque tiene sus incondicionales. ★★★★★



COLECCIÓN TOY STORY

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 14,99 €
Otro lote con sello Pixar en la solapa. Éste incluye tres juegos de línea tirando a infantil, *Toy Story 2*, *Monstruos SA* y *Bichos*. Ninguno de ellos es muy nuevo ni muy maravilloso, pero juntos conforman una oferta de software al por mayor razonable. ★★★★★



M. GONZÁLEZ

ACCIÓN

Programar el terror

Existe un subgénero de la acción que, más allá de la diversión frenética, busca la penumbra y las luces intermitentes. Lograr estremecernos en nuestra silla, mientras damos algún que otro latigazo de ratón, fruto de alguna sorpresa terrorífica.

Doom 3 ha sido uno de los últimos (y malogrados) ejemplos del género. No es tarea fácil programar el terror, Carmack puede dar buena cuenta de ello. ¿Cómo asustar pese a la seguridad que otorga un monitor? ¿Basta con una buena ambientación, lloriqueos infantiles y sillas que se deslizan? La insípida obra de id Software parece indicar que no. Consultemos en busca de respuestas la Biblia del terror compatible: *Aliens vs Predator*.

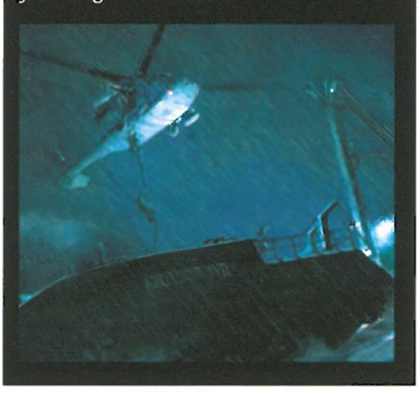
La diferencia entre ambos no es una cuestión de gráficos ni de sonidos, sino de tensión. Un error en *AvP* se paga con la muerte, un error en *Doom 3* se paga con un baile de salón. Los aliens del primero se aproximan desde la lejanía, puedes oír sus gritos, les esperas con el dedo sobre el ratón, sabiendo que si yerras el disparo eres marine muerto (y sin puntos de guardado...). Los enemigos del segundo brotan de la nada, sin indicios previos que permitan asustarte, y te arañan en lugar de descuartizarte, dejando que tu resistente protagonista les acribille a placer.

Cuando la muerte llega de forma rápida, cuando somos terriblemente vulnerables, nuestra única salida es el pulso acelerado y la tensión constante, atentos a cada indicio, cada sonido y cada sombra. Ése fue el éxito de *AvP* y el fracaso de id. Sólo el título de Fox Interactive lograba transmitir la esencia del terror: el miedo a ser cazado.

EL APUNTE

■ ALONE IN THE SEA

Una nueva apuesta por el terror hiperactivo, *Cold Fear*, llegará pronto a nuestro país. En la piel del guardacostas Tom Hansen, te internarás en un siniestro buque abandonado. La banda sonora estará aderezada con el tema *Use Your Fist and Not Your Mouth* de Marilyn Manson. Sólo el autor ya consigue asustarnos...



Sólo cuando la muerte llega de forma rápida, se imponen el pulso acelerado y la tensión constante

X. PITA

ESTRATEGIA

Continuará

Aveces uno se deja vencer por la enfermedad del escepticismo. Sus síntomas son frustrantemente mecánicos. Basta con echarle un vistazo al futuro más inmediato para que se respire un cierto clima de derrotismo. Uno se encuentra con títulos que prometen lo que luego jamás llegarán a ofrecer. Y con secuelas. Sobre todo con secuelas.

A corto plazo, la conclusión a la que se llega es tan automática como descorazonadora: diseñadores y distribuidores se han abonado a la fórmula fácil y tiran de franquicia con pasado ilustre. Pero lo obvio no tiene porque ser sinónimo de lo verdadero, ni las secuelas, primas hermanas de la falta de ideas.

Los próximos lanzamientos estratégicos vienen cortados por el patrón de la continuidad, pero mi escepticismo ha perdido pie. A pesar de los años que uno lleva metido en esto, todavía queda un sitio para la sorpresa. Llegan secuelas, sí, pero lo hacen con intenciones renovadas bajo el brazo. *Empire Earth II*, *Cossacks II*... Todos ellos, continuaciones de carácter, pues eso, continuista (no en vano son segundas partes), pero también nuevos capítulos para sagas que, ahora más que nunca, están diseñadas como un todo. Y ésa parece la tendencia que cotiza al alza. Que las nuevas secuelas no se diseñan con intención de punto y a parte, sino de punto y seguido.

El presente lo demuestra, el futuro lo confirma: *Age of Empires III* retoma la historia allá donde la dejó *Age of Kings*. No fantaseo sobre suposiciones. Los hechos, los juegos, los títulos están ahí para demostrarlo. Y nosotros, para aparcar todo absurdo escepticismo y celebrarlo por todo lo alto.

EL APUNTE

■ PUNTO PARA SEGA

Sorprendente. La noticia nos ha descolocado un poco a todos. Sega, editora y desarrolladora de sólida tradición consolera, se hace con los favores de The Creative Assembly. Con ello, la compañía japonesa salta al cuadrilátero de la estrategia, aunque en el próximo proyecto deja a un lado el PC. Cruzamos los dedos para que no nos prive de futuros juegos de The Creative Assembly.



Los próximos lanzamientos estratégicos vienen cortados por el patrón de la continuidad

G. MASNOU

AVENTURAS

Sólo para novatos

Es ya casi una obviedad, pero vale la pena recalcarlo: los jugadores habituales, aquellos curtidos en mil y una batallas desde que el PC es PC, no siempre encontramos buenos motivos para esperar el futuro con ilusión. Los que mueven la industria y hacen que se vendan juegos (algunos más que otros) son, muchas veces, los llamados jugadores casuales. A ellos se dirigen gran parte de las novedades, con resultados empobrecedores.

De entre la inmensa amalgama de títulos que aparecerán en los próximos meses, únicamente *Fahrenheit*, *Dream-Fall* y *Psychonauts* han logrado llamar de verdad mi atención. Tres juegos de aventuras que ilusionan porque, a diferencia del resto, no seguirán la corriente mayoritaria, aquella integrada básicamente por licencias de medio pelo y clones elevados a la enésima potencia de *Doom*, *Diablo*, *Grand Theft Auto* o *Command & Conquer*, sino que intentarán abrir nuevos caminos a golpe de frescura y originalidad.

Con el fin de evitar que los videojuegos se conviertan en un coto exclusivo de jugadores casuales y ante la más que previsible estampida de jugadores habituales hacia otras formas de entretenimiento, la industria debe encontrar un término medio. Es lógico ofrecer una serie de títulos comerciales que aseguren un flujo constante de nuevo público, pero no estaría de más cultivar en paralelo una especie de línea de alta calidad (¿juegos de arte y ensayo?) para aquellos que aspiran a algo más o, sencillamente, a algo distinto. Alguno hay, claro que sí, pero aún no los suficientes. Así, en nuestra madurez como jugones, encontraremos juegos "maduros" por los que valdrá la pena apostar.

EL APUNTE

VUELVE UN GRANDE

The Nomad Soul, título de la desarrolladora francesa Quantic Dream célebre por su atrevida mezcla de aventuras, combates cuerpo a cuerpo y acción en primera persona, tendrá una segunda parte. David Cage, fundador de Quantic Dream, ha anunciado que están trabajando "en el guión del juego y en un nuevo tipo de cruce entre acción y aventura".



A los jugadores casuales se dirigen gran parte de las novedades, con resultados empobrecedores

J. J. CID

ROL

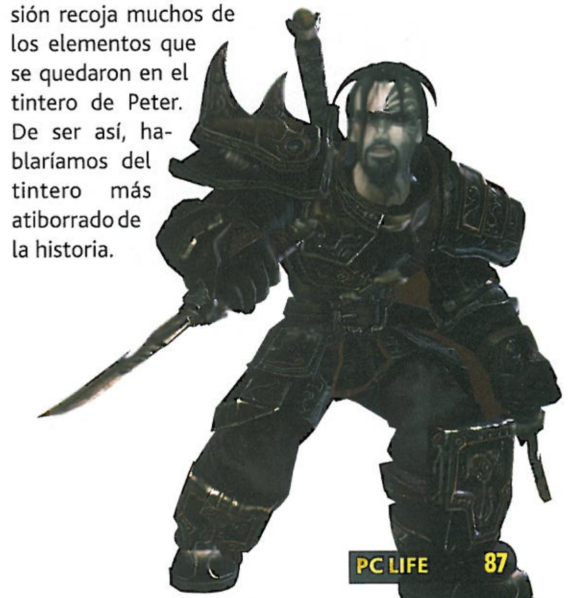
Expectativas y hechos

Por fin es oficial: *Fable* tendrá una versión para compatibles. Es una buena noticia: jugamos en su día a la versión consolera y nos gustó. Pero también nos dejó el ligero regusto amargo de lo que pudo ser y no acabó siendo.

Nadie pone en duda que el desarrollador británico Peter Molyneux es un visionario. De su mente han surgido muchos de los conceptos que hoy en día vemos en gran número de juegos. *Fable* es la culminación de cuatro años de desarrollo de un proyecto con una ambición desmesurada. Casi un lustro hemos estado escuchando las excelencias del que debería convertirse en juego de rol definitivo.

Pero salió a la venta y Molyneux vuelve a ser prisionero de su exacerbada ambición. Y es que *Fable* no es todo lo que se nos vendió durante su desarrollo. Prometía ser un juego total en el que el jugador podría vivir la vida de un héroe sin ningún tipo de limitaciones y en un entorno dinámico y cambiante. Molyneux se crecía glosando las excelencias de su proyecto: IA nunca vista, libertad de acción ilimitada, diferentes formas de jugarlo... Parecía el juego perfecto.

Pero la realidad no es ésa. *Fable* es un buen juego, divertido y original a ratos, pero ni de lejos lo que nos prometió el señor Molyneux. No existe la alardeada libertad de acción, las formas de jugarlo son contadas, el factor tiempo es anecdótico, la IA cumple pero sin llamar la atención... Podríamos seguir desgranando las promesas incumplidas (o cumplidas sólo a medias) del señor Molyneux. Quizás esta conversión recoja muchos de los elementos que se quedaron en el tintero de Peter. De ser así, hablaríamos del tintero más atiborrado de la historia.



EL APUNTE

DE LA CONSOLA A TU PC

Otro gran juego de rol está a punto de aparecer en la consola Xbox. Se trata de *Jade Empire*, la última obra de Bioware, un juego cuya estructura recuerda a *Caballeros de la Antigua República*, pero en un mundo nuevo basado en la mitología china. La compañía que lo desarrolla es garantía de calidad, así que tenemos muchas ganas de jugarlo. ¿Habrá que comprarse una consola? Apuesto a que no: casi todo apunta a que éste también lo veremos por aquí en breve. Y si no, tiempo al tiempo.

***Fable* es la culminación de cuatro años de desarrollo de un proyecto con una ambición desmesurada**

DEPORTES

X. ROBLES

Con cien puños por banda

En tan sólo un par de meses han salido a la venta los que considero mejores juegos deportivos de EA: *NBA Street Vol. 3*, *FIFA Street* y *Fight Night Round 2*. El primero es una espectacular bacanal de mates y fintas, con unos gráficos que quitan el hipo y una jugabilidad perfectamente ajustada. *FIFA Street*, aunque mejorable, ofrece diversión sin adulterar a los amantes del fútbol espectáculo.

Pero la gran sorpresa llega con *Fight Night Round 2*, la segunda parte del juego de boxeo por excelencia. En mi opinión, es lo mejor que ha hecho EA Sports hasta la fecha. Su apartado visual es fuera de serie, con texturas fotorrealistas nunca vistas antes en el género de deportes (atentos al sudor de los personajes...), unas animaciones geniales y una jugabilidad muy innovadora. Con uno de los *sticks* analógicos del *pad,* mueves a tu boxeador. Con el otro, lanzas de manera muy intuitiva todo tipo de *crochets,* ganchos, *upercuts* y demás golpes. Por si fuera poco, incorpora un modo carrera que permite crear un boxeador e ir ganando títulos a la vez que desbloqueas todo tipo de curiosidades pugilísticas. Hasta puedes conseguir los pantalones de Jack LaMotta, el púgil mítico del Bronx inmortalizado en *Toro salvaje*, de Martin Scorsese. Pero bueno, debes estar pensando, ¿por qué este tal Robles me cuenta todo esto en esta columna y no espera a que los editen para hacer los análisis? Pues porque no habrá análisis, compañero, ya que no parece probable que estas perlas del software se conviertan a PC. Tienen filosofía muy arcade, se juegan con *pad*... Son carne de consolas y sólo consolas. Pese a todo, yo pediría a sus responsables que se apiaden de nosotros y los traigan a nuestra plataforma.

EL APUNTE



UNO PARA TODOS

Después de que se EA se hiciera con la exclusividad de la NFL y Take Two con la Major League de béisbol, parecía cuestión de tiempo que pasase lo mismo con la NBA. Por suerte, los mandamases de la mejor liga de baloncesto del mundo han optado por conceder no una, sino cinco licencias, a Electronic Arts, Take Two, Midway, Sony y Atari. En la variedad está el gusto, dicen.

En mi opinión, *Fight Night Round 2* es lo mejor que ha hecho EA Sports hasta la fecha

EL APUNTE

LAS CALLES DE MOSCÚ

Uno de los títulos que verán la luz en breve es *Moscow Rush*. Este título, desarrollado por HBM y Buka Entertainment, ofrecerá la oportunidad de quemar neumático por las calles de la capital ex comunista. No faltarán coches del antiguo régimen y, cómo no, la posibilidad de personalizarlos para que sean más competitivos. Claro que a los vehículos del régimen habrá que tunarlos y rezar para que corran como un Toyota Celica.



Pronto veremos juegos de carreras futuristas que apostarán por la simulación más que por la lógica arcade

CARRERAS

J. FONT

Menos da una piedra

La cada vez más frecuente política de exclusivas de adaptación a videojuego para determinadas plataformas nos está perjudicando mucho en los últimos meses. Todo apunta a que, este año (salvo milagro de última hora), los peceros vamos a quedarnos sin mundiales de Fórmula 1 y motociclismo. Lo de las dos ruedas parece más que confirmado: no hay licencia de adaptación a compatibles, así que nos quedamos sin competir en circuitos oficiales con motos de alta cilindrada. En cuanto a Fórmula 1, la compra de los derechos de la FIA por parte de Sony y la "jubilación" del veterano Geoff Crammond amenazan con dejar a los aficionados al gran circo del motor compuestos y sin su ración de hazañas de Fernando Alonso. El único resquicio para la esperanza nos lo ofrece uno de los grandes: la saga *TOCA Race Driver*.

Todavía falta mucho para la nueva entrega, *TOCA Race Driver 3*, que verá la luz a finales de este año. Para entonces ya sabremos cómo ha acabado esta temporada, pero lo importante es que los desarrolladores están trabajando para ofrecernos toda una experiencia automovilística. El juego contará con 35 modalidades de competición, desde carreras off-road a una completa carrera como piloto que empieza con los *karts* para llegar a los poderosos F1. Todo ello con las categorías intermedias pertinentes. Sin duda, un título que promete y la única oportunidad que tendremos este año de ponernos al volante de un bólido de la categoría máxima del automovilismo. En este caso, un flamante Williams. Lo dicho, menos da una piedra.



SIMULACIÓN

M. A. González "Gadget"

Lo importante es volar

No es la primera vez que oigo decir a alguien que un aficionado al vuelo virtual es un piloto frustrado. Es una afirmación frecuente, pero sin más fundamento que, por ejemplo, decir que un aeromodelista es un ingeniero de aerolínea malogrado.

Lo que sí podemos afirmar es que un piloto virtual suele ser un gran aficionado a la aviación "de verdad". A muchos la afición les viene de antiguo, pero en otros casos se inició en el mismo momento de adquirir lo que los profanos todavía consideran como un simple videojuego. El proceso suele ser simple, pero inexorable. Tras el primer simulador, viene la curiosidad, la avidez de conocimientos. Luego se rebusca información en la Red. Más tarde llegan los libros, los vídeos, las discusiones técnicas. Después vienen otros simuladores. Llegados a esta fase, ya es tarde para curarse del virus que afecta a los enamorados de la aviación y que suele degenerar en una afección crónica. Lejos de ser frustrante, el proceso asegura muchas horas de diversión y satisfacción.

En los últimos 100 años, ningún factor ha contribuido tanto a la difusión de la aviación como el vuelo virtual. Incluso aquellos que dudan de nuestra madurez o pretenden molestarnos con afirmaciones malintencionadas reconocen con ella un vínculo implícito que une a un piloto virtual y uno real. Ésta es la tarea común de controlar una aeronave, a la que ambos se sienten unidos por un gran lazo: su amor por el vuelo. Un piloto virtual es, por tanto, un piloto feliz.

EL APUNTE

VUELOS SOBRE BRUNETE

Parece que por fin sale adelante el proyecto SCW (Spanish Civil War), simulación autóctona que recreará la faceta aérea de la Guerra Civil Española e implica a ingenieros, mecánicos, modelistas y pilotos veteranos de ambos bandos. Cuenta, además, con la colaboración del Museo del Aire y otras instituciones. Si quieres más información, visita http://scw.hardgame.net.



Ningún factor ha contribuido tanto a la difusión de la aviación como el vuelo virtual

ON LINE

S. Sánchez

Un poquito de por favor

Seguimos con el juego on line del momento, *World of Warcraft*. Pero esta vez para hablar de unos hechos lamentables. La concentración de jugadores españoles en determinados servidores ha magnificado un problema que algunos ya habíamos vivido en otros juegos, pero no con tanta intensidad.

Los juegos de rol masivo on line cuentan con ventanas de *chat* para que los jugadores puedan comunicarse. Además, suele haber un canal principal común a todos. En este caso, el conflicto ha aparecido porque los jugadores españoles de *WoW*, destinados a servidores del Reino Unido, usan este canal para comunicarse en su idioma. Cuando esto pasa, no faltan jugadores que exigen, sin apenas formalidades, que todos hablen en inglés.

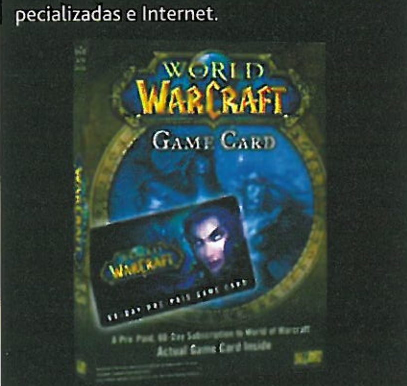
Si examinamos las bases del juego, es posible que hasta tengan razón. Además, no sería la primera vez que una compañía se posiciona a favor del uso del inglés en estos canales, aunque el sentido común indica que no hay por qué imponerle nada a nadie. En general, una frase en español en un canal de comunicación público irá destinada a quien pueda entenderla, así que ¿dónde está el problema?

Pero no está de más que seamos un poco autocríticos. Es absurdo contestar a una muestra de discutible educación e intransigencia con improperios, como mucho jugador español al que le sale el machito ibérico cuando alguien le dice que hable en inglés. En la vida hay muchos conflictos que se resuelven con paciencia y buena voluntad. A aquellos que están hartos de asistir a diario a este bochornoso espectáculo les sugeriría que prescindan de este canal y usen cualquier otro para comunicarse. No hay por qué herir la sensibilidad de nadie, ¿verdad?

EL APUNTE

PAGUE ANTES

Parece que poco a poco nos acostumbramos a las cuotas de conexión mensual y que cada vez quedan menos jugadores reacios a los pagos por Internet. Aun así, Blizzard ha decidido introducir las tarjetas prepago para que puedas jugar a sus juegos on line aunque no tengas VISA o no quieras usarla. Pueden encontrarse en tiendas especializadas e Internet.



En *WoW* no faltan jugadores que exigen, sin apenas formalidades, que todos hablen en inglés







POR X. PITA Y G. MASNOU

BETA TESTERS

A LA CAZA DEL ERROR

Se llaman beta testers. Son exploradores del píxel. **Cazadores implacables del error** de programación. **Rastrean palmo a palmo** hasta el más recóndito rincón **del software** que muy pronto llegará a tu ordenador. ***PC Life* investiga** la labor de **estos anónimos** e importantísimos **personajes**.



***World of Warcraft* ha exigido sesiones de prueba largas, intensas y multitudinarias.**

Se pasan horas ante un monitor. Rastrean, buscan, investigan cada opción de un videojuego. "Los considero imprescindibles", declara Íñigo Vinós, de Pyro Studios. "Sin ellos, iríamos a ciegas". Está hablando de los beta testers. Tipos anónimos que se dedican, sencillamente, a buscar errores. "Se utilizan testers en diferentes fases del desarrollo", declara Jon Beltrán, de Arvirago. "En nuestro caso, es habitual tener uno o dos durante todo el desarrollo y entre cuatro y ocho trabajando hacia el final". Y lo hacen a tiempo completo, ocho horas diarias, cinco días a la semana... o más.

MUCHO PEOR DE LO QUE PARECE

Lo entendemos. Eso de cobrar por jugar puede que te suene a música celestial. Pero desengáñate, si en algo coinciden todos los testers con los que hemos hablado es en señalar la dureza de su trabajo. "Tienes que jugar el juego de principio



En los juegos de carreras, hay que comprobar el efecto de las mejoras.


No es de extrañar que se protejan de la luz de los fluorescentes.

POR LA CARA



En estos momentos, media docena de desarrolladoras de cierto renombre tienen sus juegos en fase de testeo pública. Es decir, en un proceso de control de calidad en el que participa una selección de jugadores que se presentan voluntarios. "Me apasionan los juegos on line y, siempre que tengo tiempo, intento participar en un testeo", dice Samuel Caparrós, un programador sevillano.
Una pasión extremadamente rentable para los desarrolladores. Gracias a los testers que ejercen por amor al arte, compañías como Blizzard reducen notablemente los costes del proceso de testeo. "No cobras ni un duro", afirma el también programador Rodolfo Rodríguez, "lo que pasa es que me apetecía probar los juegos antes que nadie y ver su desarrollo durante las distintas fases". A pesar de la ausencia de sueldo y presiones, los testers públicos se toman muy en serio su trabajo. "Participar en una beta es un privilegio, pero hay que tener presente la responsabilidad que supone", continúa Caparrós. Y es que ya lo dice Andy Kirton, diseñador de niveles de *World of Warcraft*: "Sin los testers, nuestro juego perdería gran parte de su encanto". Ni más ni menos.

a fin, de manera obsesiva, minuciosa", declara Ignacio Selgas, tester en *Sacred* y *Football Manager*. "Hay que explorar cada personaje, cada rincón, cada opción en una conversación". Y es algo que sólo se consigue con horas y horas de trabajo. Según Xavier Carrillo, de Digital Legends: "El tester llega por la mañana y tiene un plan de testeo para el día. A veces te toca jugar el juego de principio y otras se trata de repetir una misma tarea todo el día para localizar un error concreto".

En definitiva, que ya te puedes olvidar de jugar como lo haces en casa. Y es que, como señala José Ramón Díaz Martín, un tester con más de cinco años de experiencia y que actualmente ejerce de jefe de testeo en *Imperial Glory*, "la jornada laboral es, en teoría, de ocho horas diarias, pero en ocasiones he trabajado más de 14 diarias durante 21 días seguidos".


Se trata de una labor que exige entrega solitaria y atención muy minuciosa.


Pasan las horas, corre el café, ceden los párpados... Un trabajo duro.


La estrategia en tiempo real supone todo un reto para los testers.

ENTREVISTA CON... JOSE RAMÓN DÍAZ, JEFE DE TESTEO DE *IMPERIAL GLORY*

"TODO EL MUNDO NOS PIDE COSAS"

Empezó trabajando en Nintendo España y luego fue a una ciudad alemana y a San Francisco, donde entró al servicio de Maxis. Actualmente, trabaja como coordinador de testeo de *Imperial Glory* en Pyro Studios.



PC LIFE: ¿Cómo empezaste a trabajar de tester?

JOSÉ RAMÓN DÍAZ: Fue en el año 1999 y me enteré de que buscaban testers a través de un anuncio en la revista *Superjuegos*. Me motivó la pasión que siento por los videojuegos desde muy pequeño, desde las antiguas Game&Watch de Nintendo.

PCL: ¿En qué testeos has participado?

J.R.D.: Puedo deciros que he colaborado en más de 50 proyectos. Como tester, el primero fue *Pokémon Amarillo* y después siguieron unos 40 títulos de Nintendo. Como coordinador de testeo he participado en *Wario World, Zelda: The Wind Waker, Hamtaro: Ham-Ham Breakers, Donkey Kong GBA*... y así hasta 12 títulos de Nintendo. También he participado en el testeo de *Los Sims: Toman la calle* y actualmente soy coordinador de testeo de *Imperial Glory*.

PCL: ¿Cómo es una jornada laboral típica?

J.R.D.: El ambiente laboral en general es bueno. La mayoría de las personas que trabajan en este sector son gente joven y amante de los videojuegos con lo que hay muy buen "feeling". Las tareas de un tester son muy variadas. En general, ofrecemos apoyo a todos los departamentos. Es decir todo el mundo nos pide cosas.

PCL: ¿Es un trabajo bien pagado?

J.R.D.: Definitivamente, no.

PC LIFE: Pero ahí estás...

J.R.D.: Mi trabajo me gusta. Aunque que nadie crea que se trata de venir a jugar, sin más. Es un trabajo duro, ningún aficionado a los juegos dedica seis meses a jugar al mismo título entre nueve y diez horas diarias, ¿verdad?



Un día tranquilo en Gaelco. Pero ojo, que los posibles errores de programación acechan.



Comprobar bases de datos suele ser competencia de los testers de turno.

Lógico. La labor de un tester no puede ser tomada a la ligera. En sus manos está detectar errores capaces de hundir la credibilidad de una compañía. "A menudo se considera el beta testing como un trabajo menor", opina Felipe Gómez Pinilla, de Péndulo Studios, "pero en realidad es una labor vital dentro de la producción de cualquier videojuego". Un ejemplo para ilustrarlo: recientemente Nintendo se ha visto obligada a retirar de las tiendas todas las copias de su juego *Street Racing Syndicate*. ¿La razón? Un fallo impedía completarlo correctamente. Haz cuentas e imagínate cuánto dinero puede perder una compañía con un revés como ése. Lo mismo sucedió en nuestro país con la primera expansión de *Baldur's Gate*, cuyos textos fueron mal implementados.

JUGANDO A TODAS HORAS

Aunque la creencia popular sitúa la fase de testeo al final del desarrollo de un videojuego, lo cierto es que la labor de estos exploradores del píxel imperfecto empieza mucho antes. "El testeo se extiende a lo largo de toda la fase de desarrollo y no sólo al final, como podría pensarse", señala Vinós. En ese sentido, las fases de prueba del producto podrían dividirse en dos etapas. Una, que corre paralela al desarrollo, en la que se depuran errores en la lógica del juego y se trata de pulir y mejorar cualquier aspecto técnico del motor gráfico. Y otra, posterior al desarrollo, en la que se prueba el juego final y se hacen una serie de tests "físicos" (compatibilidades de hardware, sistemas operativos...) conjuntamente con el editor del juego. En esta última fase, los testers comprueban también la validez de la traducción y se pule cualquier aspecto relacionado con las diferencias culturales o de lenguaje.

Pero los testers no sólo tienen que bailar con la más fea. A veces, también lo hacen con el diseño. Según Íñigo Vinós: "Con frecuencia, los testers también aportan soluciones e incluso planteamientos distintos que mejoran la propuesta inicial". Comprobar mensajes de texto y su ortografía y gramática, el estilo de la traducción, los comportamientos de la inteligencia artificial, la funcionalidad de las reglas del juego, que sea accesible al jugador... Ésas son sólo algunas de las tareas llevadas a cabo



Una jornada de testeo puede ser maratoniana.



Una sesión de pruebas en el cuartel general de Legend Studios.



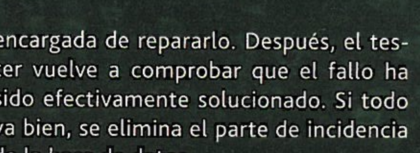
Un tester puede pasarse decenas de horas repasando la misma fase del juego.



Los testers deben descansar la vista regularmente para no perder concentración.

durante los momentos de testeo. "Somos los que más y mejor conocemos el juego", apunta José Ramón Díaz Martín.

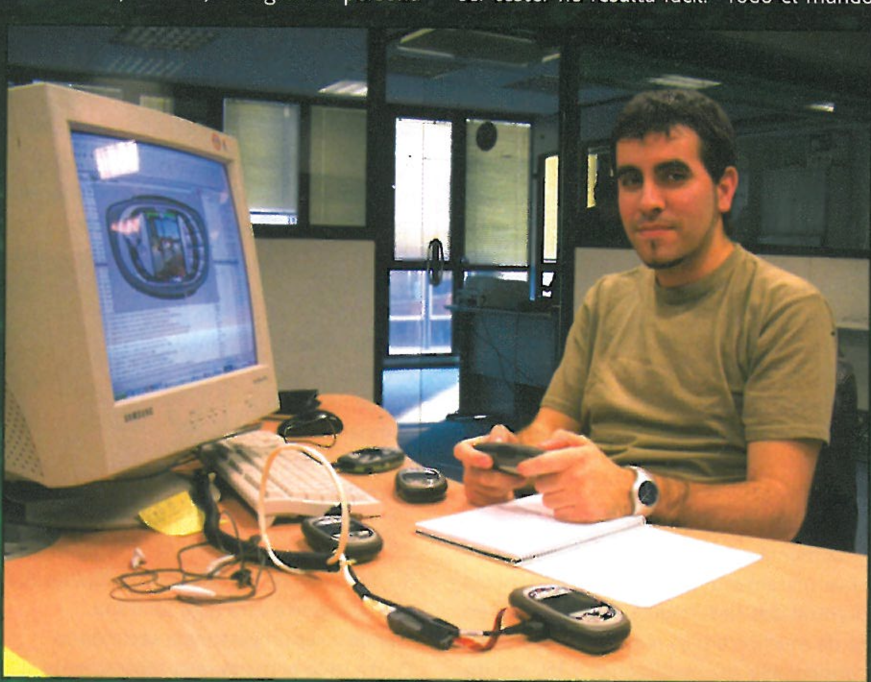
Aunque las formas de trabajo de los testers varían entre cada deserrolladora, existe una línea común a todas ellas. Como dice Jon Beltrán, "es habitual trabajar con bases de datos. Los errores se clasifican en cuatro categorías de la A a la D. A es un error crítico, B es un error grave, C un error leve y D una sugerencia". Una vez clasificado y detectado, el error se envía al coordinador de testeo. Éste, a su vez, lo asigna a la persona encargada de repararlo. Después, el tester vuelve a comprobar que el fallo ha sido efectivamente solucionado. Si todo va bien, se elimina el parte de incidencia de la base de datos.



Y ahora, la pregunta del millón: ¿Es posible ganarse la vida siendo beta tester? Según José Ramón Díaz Martín, sí; lo es. "Yo me la gano desde hace cinco años, pero no lo considero un trabajo bien pagado. De hecho, en España, en general, los sueldos no se caracterizan por ser buenos". Pero, como corrobora Xavi Carrillo, ser tester no resulta fácil: "Todo el mundo cree que es un chollo porque te pagan para jugar, pero no es nada fácil encontrar a uno realmente bueno. Se busca a alguien que tenga pasión y conocimiento de los juegos, que sea muy metódico y documente muy bien los errores".

Se busca

En otras palabras, que los rastreadores de fallos virtuales deben ser personas metódicas y poseer una capacidad de análisis envidiable. De hecho, ésa es la característica que exigen todas las desarrolladoras consultadas para este reportaje. "Basicamente, queremos a personas capaces de buscar alternativas en el juego y que sean organizados en la documentación de los resultados", añade Íñigo Vinós. ¿Quién sabe? A lo mejor tú también puedes ser uno de ellos y hacer tuya la frase del tester Ignacio Selgas: "Es un trabajo que en ocasiones te hace olvidar que estás trabajando. ¿Se puede pedir algo mejor?" Seguro que no.



También los juegos para pequeñas plataformas como N-Gage necesitan su proceso de testeo.

¿LO TIENES CLARO?

Si acabas de descubrir tu vocación o hace ya tiempo que quieres ser tester, aquí tienes las direcciones de contacto de las principales compañías españolas de desarrollo virtual.

PYRO STUDIOS
pyrostudios@pyrostudios.com

ARVIRAGO
contact@arvirago.com

PENDULO STUDIOS
candidatos@penduloestudios.com

DIGITAL LENGENDS
jobs@digital-legends.com

FX INTERACTIVE
mail@fxplanet.com

REVISTRONIC
jobs@revistronic.com

GAELCO
gaelco@gaelco.com

LEGEND STUDIOS
info@lsgames.com

VIRTUAL TOYS
vt@virtualtoys.net

MERCURY STEAM
info@mercurysteam.com

WORLD OF WARCRAFT

Guerrero, mago, chamán... Sea cual sea el camino que hayas escogido, **está claro que** el trayecto **va a ser duro**. Pero no te preocupes: **desde aquí te echamos una mano** con todo lo que necesitas saber para entrar con buen pie **en el mundo de *World of Warcraft***.

Tras haber elegido el bando al que perteneces y la raza con la que quieres jugar, te toca dar el paso más importante: escoger la clase de personaje. A continuación, te revelamos todos sus secretos y te aconsejamos sobre el tipo de desarrollo que podrás llevar a cabo a partir de nivel 10.

MAGO

Se trata de una clase muy poderosa pero a la vez muy vulnerable si no viaja con un grupo que le proteja.

• PUNTOS FUERTES

Causa mucho daño con sus hechizos.
Puede conjurar agua y comida para él y sus compañeros.
Puede teletransportarse a las principales ciudades.



• PUNTOS DÉBILES

Todos los enemigos tienden a atacar primero al mago.
Resiste poco y sólo puede llevar armadura de tela.
Necesita descansar mucho y muy a menudo para regenerar maná.

• TALENTOS

El mago tiene tres ramas entre las que escoger: Frío, Fuego y Arcano. La que cuenta con los hechizos más devastadores es la del Fuego. Si eliges gastar tus puntos en conjuros de Frío, quizás no serás tan destructivo, pero contarás con hechizos de protección muy útiles, además de la posibilidad de ralentizar o inmovilizar a tus enemigos. Lo Arcano está más relacionado con la potenciación de hechizos y la regeneración de maná.

PÍCARO

Escurridizos y odiados por el resto de clases enemigas, los pícaros son expertos en emboscar y sorprender a sus adversarios.

• PUNTOS FUERTES

Su gran velocidad.
Suelen ser los primeros en golpear y causan grandes daños.
Pueden moverse libremente sin ser detectados.

• PUNTOS DÉBILES

No resisten ataques prolongados.
Tiene una armadura escasa y muy limitada.
Suelen ser el primer blanco de muchos grupos.

• TALENTOS

El pícaro puede ser un personaje tanto de primera línea como de subterfugio. Este último aspecto es su gran virtud, ya que siempre que consigas atacar a un enemigo por la espalda conseguirás causarle mucho daño y hasta inutilizarlo temporalmente. Si lo orientas hacia el combate, incrementarás tus posibilidades de evitar ataques y mejorarás tus habilidades con las armas. Lo mejor es que combines esta última opción con la que más gracia te haga de las otras dos.

BRUJO

Estos antiguos magos no se dedican tanto a lanzar hechizos destructivos como a urdir maldiciones que drenan vida y habilidades.





• PUNTOS FUERTES

Sus maldiciones hacen mucho daño a largo plazo.
Muy efectivos contra hechiceros de toda clase.
Pueden invocar su propia montura.

• PUNTOS DÉBILES

Depende mucho de su mascota.
Es poco efectivo en PvP en niveles bajos.
Tiene poca armadura y es pasto de los pícaros.

• TALENTOS

Poseen las ramas de Aflicción, Destrucción y Demonología. Mientras que esta última sirve únicamente para mejorar la mascota, las otras dos suelen ser la elección preferente de muchos brujos al mejorar de manera considerable sus maldiciones y los resultados obtenidos con el resto de hechizos.

GUERRERO

El clásico tanque. Es capaz de infligir cantidades masivas de daño con las más poderosas armas al tiempo que resiste hasta el más mortal de los golpes.

• PUNTOS FUERTES

Resiste grandes cantidades de daño.
Excelente en el cuerpo a cuerpo.
Buenas habilidades de combate.

• PUNTOS DÉBILES

Debe gastar mucho dinero en equipo.
No tiene hechizos, sólo habilidades.
Efectividad limitada contra hechiceros.

• TALENTOS

Lógicamente, todos sus talentos van enfocados al cuerpo a cuerpo. En ese sentido, te recomendamos mejorar tu defensa primero y luego ir potenciando las habilidades en las armas que más uses. En ese sentido, cuantas menos lleves contigo, mejor, ya que así vas a poder gastar más puntos en otros aspectos, así que piénsate bien cuales serán tus armas de elección.

CHAMÁN

Aprendiz de todo y maestro de nada, el chamán combina algunos hechizos muy interesantes con el ataque cuerpo a cuerpo.



• PUNTOS FUERTES

Puede invocar tótems.
Puede resucitar a compañeros.
Posee formas animales.

• PUNTOS DÉBILES

Su habilidad de teletransporte está algo limitada.
Tiende a ser un personaje secundario.
Gasta todo el maná muy rápidamente si usa tótems.

• TALENTOS
El chamán suele ser una clase que funciona muy bien como apoyo a un equipo, pero si quieres ir un poco más allá y cobrar un poco más de protagonismo, invierte tus puntos de talento en Realce (Enhancement) y repartirás leña como el que más.

DRUIDA

Una clase muy polivalente que tanto puede servir como guerrero, curandero o semipícaro, según las formas que adopte.

• PUNTOS FUERTES
Puede adoptar varias formas animales.
Muy bueno como curandero.
Puede resucitarse a sí mismo en combate.
• PUNTOS DÉBILES
Sólo puede llevar armadura de tela y cuero.
Cuando tiene forma animal, no puede ejecutar hechizos.
• TALENTOS
Parecido al chamán, pero más enfocado a las habilidades de curación. Si eres druida, es mejor que gastes puntos en este aspecto y mejores tus habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo para conseguir un personaje equilibrado.

PALADÍN

Defensores de la libertad y la justicia, estos combatientes sagrados se distinguen de los guerreros clásicos por sus habilidades curativas y de protección.

• PUNTOS FUERTES
Puede invocar su propia montura.
Combina potencia de ataque y hechizos de curación.
Muy resistente a daño físico y mágico
• PUNTOS DÉBILES
Depende mucho del equipo que lleve puesto.
Flaquea contra otras unidades de melé en ataque.
Está limitado en cuestión de armas.
• TALENTOS
El paladín puede especializarse en varias habilidades que harán de él un personaje totalmente diferente según lo elegido. Una buena combinación es gastar varios Puntos de talento en protección y usar el resto en Retribución o Sagrado según quieras un personaje más orientado a los hechizos o al combate con armas respectivamente.

CLÉRIGO

A Dios rezando y con el mazo dando. Éste sería el lema de los clérigos en *WoW*.

• PUNTOS FUERTES
Posee los mejores hechizos de curación.
Puede incrementar la estamina del grupo considerablemente.
Es capaz de resucitar compañeros caídos.



• PUNTOS DÉBILES
Poco efectivo en cuerpo a cuerpo.
No consigue magia de ataque poderosa hasta niveles altos.
Resiste poco daño y debe ser protegido.
• TALENTOS
El clérigo suele considerarse un personaje más bien complementario, incapaz de valerse por sí mismo pero útil para curar o mejorar a sus compañeros. No siempre es así. Si bien es cierto que sus hechizos de curación son muy apreciados y conviene invertir puntos de talento en ellos, también puedes dedicarte a la rama de Sombra si prefieres dejar de ser un buen chico y hacer algo más de daño a tu alrededor.

CAZADOR

Si sueles ir solo de aventuras, ésta es tu clase. Siendo cazador, podrás hacer que un animal sea tu fiel compañero allá donde vayas y que luche junto a ti.

• PUNTOS FUERTES
Controla todo lo que tiene a su alrededor.
Aprovecha al máximo las armas a distancia.
Cuenta con el apoyo de una mascota.
• PUNTOS DÉBILES
Es difícil combinarlo con profesiones como minería o herboristería.
Muy limitado en el cuerpo a cuerpo.
No tiene ningún buen hechizo de ataque a distancia.
• TALENTOS
Se centran mucho en los combates, especialmente en los de larga distancia. Nuestro consejo: especialízate todo lo que puedas en este aspecto, ya que de esta forma sacarás todo su potencial. Deja el cuerpo a cuerpo a tu mascota o al resto de compañeros.

TIPOS DE SERVIDORES

World of Warcraft ofrece numerosos servidores en los que jugar, cada uno destinado a uno de los tres tipos de partida posibles (PvP, PvE y Roleplay). Por si te interesa, la comunidad española se concentra en los servidores de Agamaggan y Spinebreaker, ambos PvP.

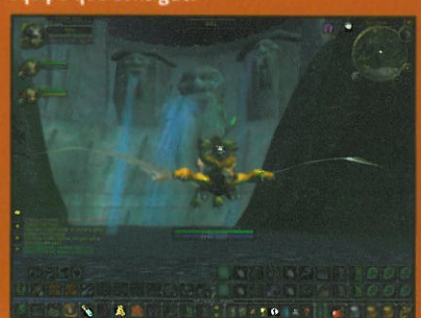
PvP
Combate puro y duro es lo que vas a encontrar en estos servidores donde todo vale. Eso no significa que la gente se mate nada más verse, pero la posibilidad siempre estará abierta.



PvE
Si no quieres andar con la preocupación de que alguien pueda tenderte una emboscada en cualquier momento y prefieres una experiencia de juego más relajada en ese sentido, opta por esta variante.



ROLEPLAY
Ésta debería ser la elección de los roleros de toda la vida, de quien no le importa quedarse charlando en la taberna durante un buen rato sin preocuparse tanto por la experiencia o el equipo que consigue.







HEARTS OF IRON II

Un juego de alta exigencia, de los que ponen a prueba incluso a estrategas veteranos. **Para que estos corazones** de hierro **no se oxiden** en el cajón de los juegos olvidados, **nada mejor que sacarles un poco de lustre** con algunos sabios consejos.

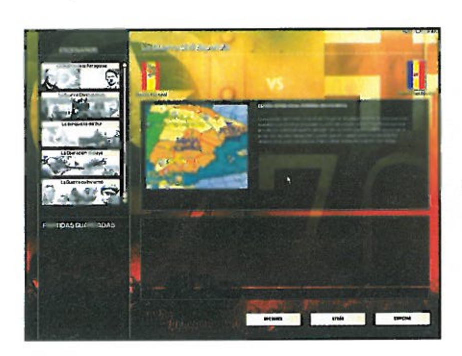
EL SABER NO OCUPA LUGAR

Tanto si eres nuevo en los mundos de Paradox como si ya estás bregado en estas lides, no estaría de más que repasaras los tutoriales que (esta vez sí) incluye el juego. Son lo bastante rápidos como para no aburrir al veterano y explican algunos mecanismos nuevos que no estaban presentes en el primer *Hearts of Iron,* como el sistema de investigación. Sin embargo, si tienes tiempo de sobras y te va la letra pequeñita, lo mejor que puedes hacer es echarle un buen vistazo al extenso manual de juego. En él se clarifican muchos conceptos y procedimientos que no se detallan ni en los tutoriales ni en el propio juego. De todas formas, recuerda que si mantienes el cursor durante un tiempo sobre un icono o mensaje, acostumbra a aparecer información más detallada sobre él.



GRANDES AMBICIONES

Hearts of Iron II es, ante todo, un gran campo de pruebas. Un laboratorio de proporciones colosales donde tú oficias de profesor chiflado y la Historia te hace de conejillo de indias. Por ello mismo, jugar una partida no significa necesariamente convertirse en el amo del mundo. Cierto que al final te endilgan una puntuación, ¿pero a quién le interesan las puntuaciones si has logrado derrotar el alzamiento nacional al frente de la República? ¿O si has conquistado media África al mando de soldados etíopes o has desarrollado una bomba atómica con los científicos tibetanos? El único límite lo pone tu imaginación. Lo que queda luego es luchar contra los elementos.



TENGO UN PLAN

Sea cual sea tu objetivo, márcate un plan a largo plazo. Está muy bien que sepas manejar tus ejércitos y ganar batalla tras batalla, pero si no sabes por qué luchas, maldita la gracia. Por ejemplo, si tienes una estrategia claramente expansionista, piensa primero qué país o países vas a merendarte primero, qué unidades te serán más útiles para ello, que prioridades deberás tener en I+D, etc. Del mismo modo, si quieres un poco de calma y que no te molesten con sus trifulcas mientras tu país progresa, plantéate en qué vas a invertir tu dinero y cómo garantizarás tu protección. Recuerda que en tu Gran Plan debes tener presente no sólo quiénes pueden ser tus máximos rivales sino especialmente qué aliados potenciales tienes a mano que te puedan servir (aunque sea en el sentido más utilitarista del término).



TENGO OTRO PLAN

Ya se sabe que todos los planes están muy bien hasta que se enfrentan a la realidad. Ser flexible antes las derrotas y contratiempos y disponer de más de un plan B es indispensable para no caer al primer revés. Eso sí, si eres de los que se impacientan, siempre puedes recurrir al consabido truco de volver a cargar una partida guardada...

FABRICACIÓN EN SERIE

Aunque hay quien opina que las fábricas son un recurso demasiado costoso dado el tiempo que conlleva su construcción, nunca está de más invertir en ellas, sobre todo si prevés una guerra larga y de recursos. A la hora de elegir la provincia en la que construir, ten en cuenta no sólo la seguridad relativa de la misma (construir fábricas polacas en la frontera con Alemania puede no ser la mejor de las ideas) sino también que aquellas provincias que gocen de más infraestructuras completarán la fábrica en menos tiempo.



¡EUREKA!

Otra diferencia con el anterior *Hearts of Iron* es el sistema de investigación. Ahora no hay que dedicar capacidad industrial a investigar, sino únicamente dinero. Para aprovechar al máximo el dinero que destinas a tus científicos, deberás tener presente varias cosas. En primer lugar, que cuantos más campos de estudio de los equipos de investigación se correspondan con la tecnología investigada mucho mejor. Y mejor todavía si su nivel de habilidad es mayor, aunque lo que importa es el primer factor. Además, debes tener en cuenta que los planos para un desarrollo reducen el tiempo de investigación a la mitad, por





lo que siempre son deseables (procura obtenerlos a través de tus aliados). En cambio, los avances que se adelanten a su tiempo (por ejemplo, investigar las unidades aerotransportadas antes del año 39) sufren una considerable penalización, por lo que sólo son recomendables si te van a dar una ventaja considerable o si son una parte esencial de tu Gran Plan. Recuerda también que, según aumenta tu capacidad industrial, también lo hace tu capacidad de investigación, así que no te olvides de comprobar de vez en cuando si dispones de una nueva ranura para tus proyectos. Hay que sacarles partido.

APROVÉCHATE DE ELLA

Por mucho que el ajedrez se les dé bien, todavía no se ha creado la inteligencia artificial que pueda competir contra un humano en igualdad de condiciones, y la de *Hearts of Iron II* no es ninguna excepción. Básicamente, es muy competente en gestión de recursos y previsión de resultados, pero es totalmente inepta a la hora de trazar un plan. Para entendernos, tiene visión táctica pero no estratégica, por lo que resulta muy fácil explotar esos puntos débiles en defensa que ella es incapaz de percibir pero que a ti te parecen de cajón (por ejemplo, envolviendo unidades, capturando provincias clave, etc.). La máquina tiene sus limitaciones...



SIGUE APROVECHÁNDOTE

Eso sí, para no abrumarte en exceso, aprovecha la IA para lo que realmente sirve: la microgestión. Deja a su cargo el manejo de los convoyes y sólo ocúpate de alguno si crees, por ejemplo, que destinar recursos a una zona será indispensable en previsión de una futura ofensiva enemiga que puede dejarla aislada o si será del todo inútil porque va a caer en manos del enemigo hagas lo que hagas. Del mismo modo, a no ser que quieras un líder muy concreto para un lugar muy particular, deja que el ordenador se encargue de asignar los líderes de forma automática. Sin embargo, quédate tú con el apartado de promoción, porque este montón de chips todavía no hace muy bien las cosas en este apartado.

NEGOCIA QUE ALGO QUEDA

Ante la escasez de recursos, no hay nada mejor que negociar acuerdos comerciales con el resto de naciones. A poder ser, aliadas. Y a poder ser, vecinas. De otro modo, cuando estallen las hostilidades el suministro se va a ver muy afectado.



CUESTIÓN DE PRIORIDADES

En función del país elegido, de tus preferencias y del Gran Plan que hayas trazado, deberás priorizar si tu ejército opta más por la cantidad o por la calidad. Dicho de otro modo, como posiblemente no andarás sobrado de recursos, tendrás que decidir si dedicas más esfuerzos a la modernización de tropas o a la creación de nuevas y mantenimiento de las actuales. Intentar hacerlo todo es abarcar mucho y apretar poco.

TÚ ERES ESPECIAL

No desprecies el entorno, lo que significa tener presentes los modificadores defensivos por terreno y climatología, que penalizan considerablemente al atacante. Para superarlos (o mitigarlos), no hay nada como valerse de unidades especiales en los momentos adecuados. Así, las divisiones alpinas (que atenúan el efecto invierno y las penalizaciones en terreno montañoso), los infantes de marina (que no sufren tanta penalización en un ataque anfibio) o los paracaidistas (que permiten atacar al defensor desde varios puntos y ocupar provincias tras las líneas enemigas) son tres tipos de unidades que pueden evitarte muchas pérdidas si los empleas en el lugar adecuado.

A LO PRÁCTICO

El último consejo es de orden, digamos, más prosaico. Dada la inestabilidad de esta primera versión, no estaría de más que guardaras a menudo o bien que fijaras la opción de Autoguardado del juego en una frecuencia alta. Si no, te arriesgas a que ese ataque tan bien preparado y conducido se vaya al garete simplemente porque al juego le ha dado por colgarse. Además, sigue atento a la página oficial para estar al tanto de las posibles actualizaciones. Si estos consejos no te bastan, también puedes recurrir a los códigos que publicamos en el número anterior.

LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS

¡Lo que faltaba! **Tus sims ya eran criaturas consentidas,** indolentes y con mucha jeta de por sí, **y ahora van a serlo mucho más**, ya que acaban de matricularse en la universidad. **Aquí van cuatro consejos** para enderezar sus extraviadísimas vidas.

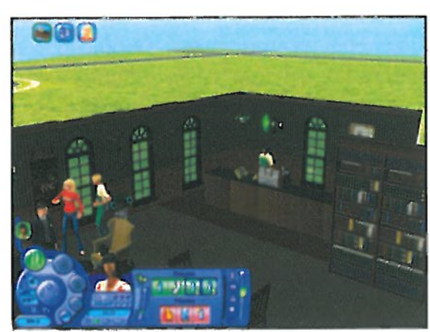


CÓMO GANAR DINERO

No hay mucho tiempo que perder, ya que dispones de cuatro años por personaje divididos en semestres de 72 horas y, tras cada semestre, te espera un examen. El gran problema de todo estudiante sim es cómo conseguir ganar algo de dinero sin abandonar los estudios. A continuación, te ofrecemos unos cuantos consejos que facilitarán tu acceso al vil metal.

TRABAJAR EN LA CAFETERÍA

Es la forma más rápida de empezar a ganar dinero. Basta con ir al horno y elegir la opción de trabajar allí para conseguir 16 simoleones cada diez minutos.



TOCAR MÚSICA

Tan simple como comprar un instrumento y practicar. Con el tiempo, podrás tocar en un lugar público a cambio de la voluntad de los transeúntes. Algunas de estas propinas alcanzan los 100 simoleones.

HACER DE TUTOR

Para hacer clases particulares, basta con encontrar alguno de los libros que los estudiantes dejan tirados. Al recogerlo, tendrás la opción de ayudar a ese estudiante en concreto a cambio de dinero.

TRABAJAR EN LA BARRA

Ésta es una variante de la cafetería. Si accedes a ella, pasas a servir café en una barra situada en espacios comunitarios para los estudiantes. Se gana lo mismo que en la cafetería, así que elige el lugar que más te guste o el más visitado.

BECA ESTUDIANTIL

Una opción casi perfecta, ya que te permite ganar dinero sin dejar de centrarte en los estudios. Además, si consigues estar entre los primeros, la cuantía supera los 1.000 simoleones.

CÓMO SER POPULAR

Una de las novedades más importantes en este juego es el medidor de influencia. Para hacer que aumente, debes empezar por hacer cuantos más amigos puedas. Después, se trata de demostrar una cierta habilidad jugando con los miedos y deseos de la gente que conoces, que son fácilmente identificables porque son los que tienen un recuadro azul alrededor. Los puntos de influencia se retroalimentan: es tu interacción con los sims la que te da puntos y, a la vez, necesitas esos puntos para realizar acciones sobre otros sims. El pez de la influencia se muerde la cola.

NUEVOS OBJETOS

LA MININEVERA

Cumple la misma función que la nevera normal, pero con la gran ventaja de que es más pequeña y es posible colocar objetos sobre ella, algo muy útil si te hospedas en una habitación minúscula.

HOGUERA

Ahora puedes crear hogueras y contar historias alrededor, aunque con el inconveniente de que debes estar alerta para que no se produzca un incendio. Lo más prudente es encenderlas en el exterior.

INSTRUMENTOS

El único disponible hasta ahora era el piano, al que se añaden la guitarra eléctrica, el bajo y la batería, así que nada te impide convertirte en una estrella del rock universitario. Además de ser una buena opción de ocio, puede darte algo de dinero si consigues actuaciones en el campus.

DUCHA COMUNAL

Una de las novedades más interesantes. Nada mejor para quitarse complejos que una ducha comunitaria en la que chicos y chicas son bienvenidos. Ideal para ligar por la vía rápida, ahorrando tiempo e ingenio.

LOS CÓDIGOS

Pulsa **Ctrl. + Mayúsculas + C** durante la partida para desplegar la ventana de texto. Allí puedes escribir cualquiera de estos códigos para conseguir el truco correspondiente. En algunos casos debes respetar las mayúsculas.

help
Lista de los trucos disponibles

exit
Cerrar la ventana

expand
Ampliar/reducir la ventana

Katching
Obtener 1.000 simoleones

motherlode
Obtener 50.000 simoleones

twinsr2cute
Tener gemelos en el próximo parto

deleteAllCharacters
Eliminar a todos los sims (utilizar en la vista de barrio)

moveObjects on
Los objetos pueden ser colocados en cualquier lugar en los modos Comprar y Construir; la herramienta de mano puede mover cualquier objeto

moveObjects off
Desactivar la anterior opción

StretchSkeleton X
Modificar la altura de los sims (sustituir X por una cantidad teniendo en cuenta que 1.0 es la altura normal)

aging on
Los sims envejecen

aging off
Los sims no envejecen

slowMotion X
Cámara lenta (sustituir X por un número entre 0 y 8 teniendo en cuenta que 0 es la velocidad normal)

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Tres facciones se baten el cobre en este espectacular juego ambientado en un futuro que podría ser pasado mañana. **Para que no te pierdas en semejante maraña** de unidades de todo tipo, **te damos pistas** de lo que deberían ser los ejércitos perfectos.



A pesar de que en este artículo hemos incluido la descripción de nuestros ejércitos ideales, no tienes por qué seguir su configuración a rajatabla. Ten en cuenta que el uso que hagas de tus hombres depende de muchos factores. Primero, del tipo de misión que debas llevar a cabo (obviamente, no es lo mismo dirigir un asedio que ser tú el asediado). Segundo, del tipo de partida que vayas a hacer. Si eres un jugador rápido y temperamental, quizás prefieras ir a saco y devastar la zona enemiga para después entrar en ella. Por el contrario, si eres un jugador paciente y limpio, preferirás ir atacando selectivamente tus objetivos.

Teniendo en cuenta todos estos factores, no estaría de más aclarar algo: los ejércitos que describimos aquí no son un mero listado de unidades escogidas al azar. A nosotros nos han dado excelentes resultados. Palabra.

EJÉRCITO DE EE.UU.

Probablemente el mejor bando del juego. Cuenta con el transporte rápido que proporcionan los FAT-V, el blindaje y fuerza de fuego de los tanques M1A2 y el apoyo aéreo de los Black Hawk o los bombarderos B2, entre otros.

EL EJÉRCITO IDEAL

El Ejército de EE.UU. cuenta con unidades de a pie muy útiles en emboscadas, además de vehículos blindados que te pueden sacar las castañas del fuego más de una vez rescatando a tus hombres del frente. Una buena configuración del ejército de este bando pasa por contar con un destacamento de Delta Force, muy buena unidad de infantería armada con M16 y extremadamente útiles en las emboscadas. Para poder respaldar a tus hombres, nada como un M2A3 Bradley, ya que su cañón de 20mm es muy efectivo contra edificios y vehículos. Como apoyo aéreo, deberías contar con un Black Hawk médico con el que trasladar a los heridos a un hospital y el devastador B2, que puede desbaratar las defensas y estructuras enemigas con una sola bomba.

FUERZA ESPECIAL GARRA

Una de las ventajas de la Fuerza Especial Garra es su capacidad para desatar una especie de guerra relámpago. Poseen vehículos capaces de alcanzar velocidades de vértigo (el buggy, por ejemplo), lo que combinado con su capacidad de fuego da como resultado un rival duro de batir.

EL EJÉRCITO IDEAL

Para comenzar tu incursión en terreno enemigo, nada como el mencionado buggy. Su ametralladora de 12mm es muy efectiva y rápida y su torreta lo convierte en el vehículo ideal para limpiar la zona que pretendes invadir. Otro buen vehículo es el Stryker, no tan rápido como el buggy pero capaz de trasladar a seis soldados. Tras limpiar la zona con tus vehículos (que deben ir apoyados por aire bien con un helicóptero Comanche o un avión FA35), puedes rematar desde la distancia a tu enemigo utilizando a tus francotiradores, verdadera unidad de elite.

CORPORACIÓN

Desde luego, si algo destaca de este bando es su inmensa capacidad destructiva gracias a la posibilidad de realizar ataques con bombas a gran escala. Si el Ejército de EE.UU. es disciplina y la Fuerza Especial Garra, velocidad, la Corporación es puro caos devastador.

EL EJÉRCITO IDEAL

A pesar de lo que hemos dicho en el párrafo anterior, la Corporación cuenta con unos soldados regulares tremendamente efectivos que van armados con un AK74. Si los equipas con AK47, pueden atacar tanto a unidades de tierra como de aire gracias a sus lanzacohetes. Lo dicho, muy efectivos. Como medio de transporte, deberías utilizar el BTR80, capaz de llevar a ocho soldados y efectivo contra unidades blindadas. Por último, en cuanto a soporte aéreo, no deberías olvidarte de llevar contigo un M1-35.





SWAT 4

Sí, es **un juego de acción táctica preciso** y realista. **Pero tampoco** es tan **difícil. Todo es cuestión de ponerse**, ser un buen observador y familiarizarse con una serie de pequeñas rutinas que cada vez te saldrán mejor.



ANTES DE...

El informe que precede a las misiones sirve para poco más que ponerse en situación. Lo único importante de él es que se te especifica el número de rehenes y el aspecto de los mismos. No tan prescindible resulta la opción de entrada. Suele ser preferible entrar por posiciones elevadas, así que si te ofrecen esa posibilidad no dudes en elegirla. Además, si en algún punto concreto te cuesta avanzar, siempre puedes recurrir a la entrada alternativa. Un detalle tan simple como éste puede ser suficiente para empezar con mejor pie.

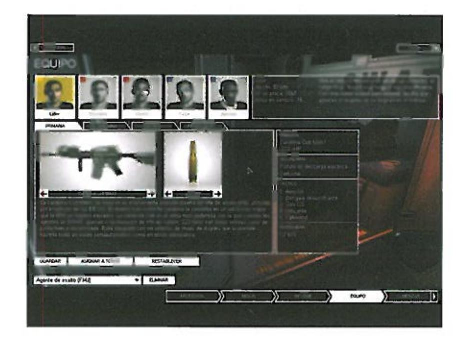


ARMAS

1 La pantalla previa a la que debes dedicar más atención es la de configuración de armamento. La información inicial apenas te da pistas fiables sobre la peligrosidad de los sospechosos y cómo van armados, pero no te preocupes: tras haber completado la mayoría de las misiones con distintas configuraciones, podemos afirmar que una configuración estándar de tu armamento es más que suficiente.

2 Nuestra recomendación es que equipes a todos los miembros de tu unidad con una MP5SD, es decir, un rifle de asalto con silenciador. Es menos letal que otras opciones y no del todo práctico si te enfrentas a enemigos con chaleco antibalas, pero pronto descubrirás que eso no va a suponer un problema.

3 Debes usar armas con silenciador si no quieres llamar la atención más de la cuenta y otro elemento imprescindible es la cámara de fibra óptica. Por defecto, sólo llevas una, la de uno de los miembros del equipo rojo, así que es recomendable asignar, por lo menos, una al equipo azul. El resto del equipo es cuestión de gustos, aunque sí recomendamos que te olvides del rifle pacificador, que da pésimos resultados.



EN ACCIÓN

1 En primer lugar, debes aprender a confiar en los tuyos. Pero no ciegamente. Aprovecha que tienes dos equipos a tu disposición y el sistema de ventanas para darles órdenes a distancia. No tengas prisa y haz que cada equipo examine con la cámara cada puerta que vayan a cruzar. Eso no te asegura que vayan a verlo todo, pero si ven algún enemigo, ya sabes que debes tomar precauciones antes de entrar.

El uso de granadas se convierte en algo indispensable cuando se tiene la seguridad de que al otro lado hay un sospechoso armado. El juego te permite ordenar que lancen una granada y esperen o que entren en la habitación después de hacerlo. La segunda orden es un error en caso de que hayas lanzado granadas de gas. Sus efectos no son tan instantáneos como los de la granada cegadora o la aturdidora, así que lo mejor es lanzarlas, esperar a oír los tosidos y, entonces sí, dar la orden de entrada.

ASALTO

1 Una vez dentro, debes tener muy en cuenta que tu trabajo consiste en reducir a los sospechosos con el menor uso de fuerza posible. Como normalmente estarán bajo los efectos de una granada, aprovecha para situarte detrás de ellos y ordenarles que se sometan.

2 Si no obedecen, lo ideal es recurrir al spray de pimienta. Esto basta para reducir a la mayoría, aunque el problema está en hacerlo a tiempo. Si entras en una habitación por puertas distintas y algún sospechoso se libra de los efectos de la granada, es muy probable que empiece a abrir fuego. Los tuyos ya están dentro y no hay tiempo para reducirlo con spray sin tener alguna baja. En esta situación, dispara. Pero hazlo a las piernas. Con ello bastará para reducir a cualquier individuo sin acabar con él. Además, aunque lleven chalecos, sus piernas carecerán de protección.

3 Por último, recuerda que no hay sospechosos sin arma, así que busca bien antes de comunicar al exterior que la zona está realmente segura, no sea que pierdas algunos puntos en tu evaluación final por un simple descuido.



DOOM 3: LA RESURRECIÓN DEL MAL

Para poder introducir los códigos, pulsa **Ctrl + Alt + º** (al lado del 1) para que se despliegue la ventana. Allí puedes escribir el código que desees.

God	Modo Dios
Notarget	Invisibilidad
give all	Todas las armas, munición, vida y armadura al completo
give keys	Todas las llaves del nivel actual
give ammo	Munición al máximo
give armor	Armadura al máximo
give health	Puntos de vida al máximo
give weapon_shotgun	Obtienes la recortada
give weapon_shotgun_double	Obtienes la recortada de doble cañón
give weapon_grabber	Obtienes el levitador
give ammo_grenade_small	Obtienes las granadas
give weapon_bfg	Obtienes la BFG 9000
give weapon_chaingun	Obtienes la sierra mecánica
give weapon_machinegun	Obtienes la ametralladora
give weapon_plasmagun	Obtienes el rifle de plasma
give weapon_rocketlauncher	Obtienes el lanzamisiles
spawn monster_flying_forgotten	Convoca una calavera voladora tipo1
spawn monster_flying_forgotten2	Convoca una calavera voladora tipo2
spawn monster_demon_d3xp_bruiser	Convoca un demonio bruiser
spawn monster_zombie_hazmat	Convoca un zombie tipo hazmat
spawn monster_demon_vulgar	Convoca un demonio
spawn monster_hunter_helltime	Convoca al primer demonio cazador
spawn monster_hunter_berzerk	Convoca al segundo demonio cazador
spawn monster_hunter_invul	Convoca al tercer demonio cazador
map game/deltas	Comienzas partida en los laboratorios delta
map game/phobosX	Comienzas partida en el sector Phobos (sustituir X por un número entre 1 y 4)
map game/erebusX	Comienzas partida en Erebus (sustituir X por un número entre 1 y 6)
map game/hell	Comienzas partida en el nivel del infierno
teleport	Te trasladas al lugar que ocupe una entidad
kill	Mata al enemigo seleccionado
killmonsters	Mata a todos los monstruos del nivel
killmoveables	Mata a todos los enemigos en movimiento



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



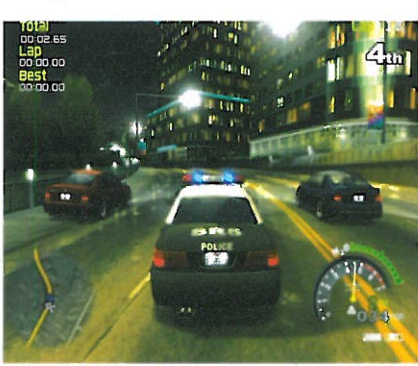
Comienza una partida, crea un perfil nuevo (es decir, que no sea el "Default") y guarda la partida por lo menos una vez. Cuando hayas hecho esto, sal del juego y ve a C:\Documents and Settings\TU NOMBRE DE USUARIO\Datos de programa\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles\NOMBRE DEL PERFIL QUE HAS CREADO. Si no encuentras la carpeta "Datos de programa" es porque, por defecto, está oculta. Ve a "Herramientas>Opciones de carpeta>Ver" y activa "Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos" para poder acceder a ella. Abre con el bloc de notas el archivo .ini que hay dentro y busca teclas sin función (como "F1=", F2="...) en las que introducir los siguientes códigos (tiene que quedar algo así: F2=Invincible, F3=health...). Distribúyelos como quieras, pero sin espacios entre el "=" y el truco.



Invisible	Invisibilidad
Invincible	Modo Dios
ammo	Toda la munición
fly	Puedes volar
walk	Desactiva el modo "fly"
playersonly	Enemigos congelados
health	Recupera toda la salud

STREET RACING SYNDICATE

En el menú principal del juego (Main Menu), pulsa las teclas de cursor arriba, abajo, izquierda y derecha. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que podrás introducir los códigos. Un mensaje te indicará que ha sido aceptado. Si utilizas un gamepad, acuérdate de cambiar el dispositivo de control en las opciones del juego para poder activar los trucos. Una vez activados, podrás volver seleccionar el dispositivo.



SICKJZA	Desbloquear un Toyota Supra RZ del 1996 en modo arcade
RENESIS	Desbloquear el Mazda RX-8 en modo arcade
IGOTGST	Desbloquear un Mitsubishi Eclipse GS-T del 1999 en modo arcade
GOTPOPO	Desbloquear un coche de Policia en modo arcade
MYTCGTS	Desbloquear un Toyota Celica GT-S del 2004 con el Action Package en modo arcade
LETMEGO	La policía ignora el delito en tres ocasiones antes de empezar la persecución
FIXITUP	Reparar el coche sin coste
GORETRO	Música de Pac-Man



SWAT 4

Ve a la carpeta donde hayas instalado el juego, entra en el directorio System (normalmente C:\Archivos de programa\Sierra\SWAT 4\Content\System) y busca el archivo Swat4.ini. Ábrelo con el bloc de notas, ve a la línea "EnableDevTools=False" (debajo de [Engine.GameEngine]) y cámbiala por "EnableDevTools=True". Guarda el archivo y ciérralo. Una vez dentro del juego, pulsa la tecla º (al lado del 1) para abrir la consola e introduce los siguientes códigos exactamente como se describen a continuación (con mayúsculas, guiones y demás).

God	Modo Dios
Ghost	Atravesar paredes
Walk	Desactiva modo "Ghost"
behindview 1	Juegas en tercera persona
behindview 0	Juegas en primera persona
open X	Juegas en el mapa seleccionado (sustituir X por un mapa*)

***Lista de mapas:** MP-ABomb, MP-ArmsDeal, MP-AutoGarage, MP-Casino, MP-Courthouse, MP-DNA, MP-FairfaxResidence, MP-Foodwall, MP-Hospital, MP-MeatBarn, MP-PowerPlant, MP-RedLibrary, MP-Tenement, MP-Training, SP-ABomb, SP-ArmsDeal, SP-AutoGarage, SP-Casino, SP-ConvenienceStore, SP-DNA, SP-FairFaxResidence, SP-FoodWall, SP-Hospital, SP-Hotel, SP-JewelryHeist, SP-RedLibrary, SP-Tenement, SP-Training

MEN OF VALOR

Activa la consola pulsando **Tab**. Una vez en ella, introduce los códigos y pulsa **Enter** para que se pongan en marcha.

dinkydau	Modo invulnerable
mad minute	Obtener toda la munición

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números + 12 DVD con juego completo, demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros.** Además, **te regalamos uno de estos lotes de juegos** (el que tú elijas):



¡ELIGE QUÉ TRES JUEGOS TE LLEVAS DE REGALO!

PACK SHOOTER
Incluye tres juegos:
- **Mortyr**
- **Nosferatu: La cólera de Malaquías**
- **Zax: The Alien Hunter**

PACK ESTRATEGIA
Incluye tres juegos:
- **The Entente**
- **Korea: Forgotten Conflict**
- **The Nations**

PACK ACCIÓN
Incluye tres juegos:
- **King of the Road**
- **Michael Schumacher World Kart 2002**
- **Hover Ace**





Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

Marca el lote que deseas recibir de regalo: ☐ PACK SHOOTER ☐ PACK ESTRATEGIA ☐ PACK ACCIÓN

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________ Código postal ________ Población ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ______

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________

Fecha de caducidad ____________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ____________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

Conflicto masivo

Enemy Inside ACCIÓN

Tras títulos del calibre de *Mafia*, *Vietcong* y *Hidden & Dangerous*, Illusion Softworks puede contar con nosotros para que apostemos por casi cualquier nuevo proyecto en que se embarquen. Ahora hay otro en marcha, y ya tiene título provisional con vistas de ser definitivo: *Enemy Inside*. Tuvimos oportunidad de ver una versión muy prematura del juego en la presentación en Berlín del nuevo catálogo de Atari.

Con lo alto que tenía el listón la concurrencia, el juego lo tenía difícil para sorprendernos. De entrada, sus gráficos parecían algo peores de lo esperado, aunque nos parecieron más que aceptables cuando se nos confirmó que va a tratarse de un juego bélico centrado en recrear conflictos masivos en un marco on line. Los escenarios serán enormes y todos y cada uno de los edificios podrán ser destruidos. Además, el jugador podrá pilotar 25 vehículos distintos, todos ellos reproducciones detalladas de vehículos reales y modelados a escala. Todavía se desconoce la fecha de lanzamiento del juego.



Los enormes campos de batalla prometen multidiversión de alto nivel.



El nivel de detalle mejorará a medida que avance el desarrollo del juego.



La cantidad de vehículos recuerda el concepto de juego de *Battlefield*.

Expandirse a lo grande

City of Heroes: Colosseum ROL

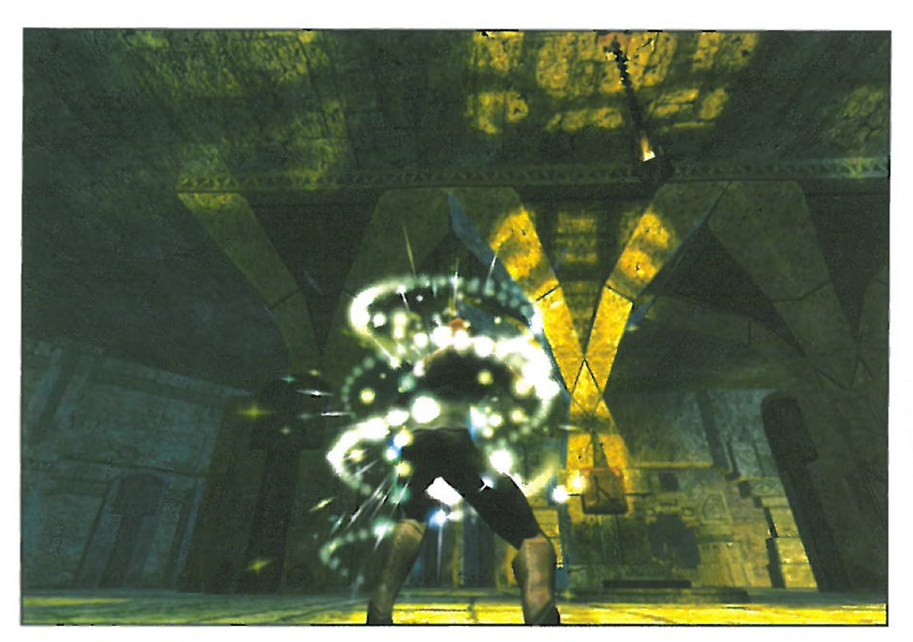
Ya está en marcha la nueva expansión oficial de *City of Heroes*. Se titulará *Colosseum* y estará disponible para su descarga a partir de este mes. Esta actualización multijugador on line de NCsoft añadirá aún más opciones al que era ya de por sí el sistema de creación de personajes con más posibilidades del mercado. Además de incluir una nueva gama de indumentarias de inspiración asiática, *Colosseum* permitirá a los jugadores personalizar diversos atributos físicos que no podían modificarse con anterioridad, desde el tamaño de la cintura a la densidad muscular o el diámetro del pecho. Pero lo más esperado de esta actualización son, sin embargo, las nuevas arenas jugador contra jugador. Situadas en varios puntos de la ciudad, estas gigantescas áreas de entrenamiento permitirán enfrentarse a jugadores y a los supergrupos en una gran variedad de modos de juego.



Los más violentos verán cubiertas sus necesidades con la actualización.



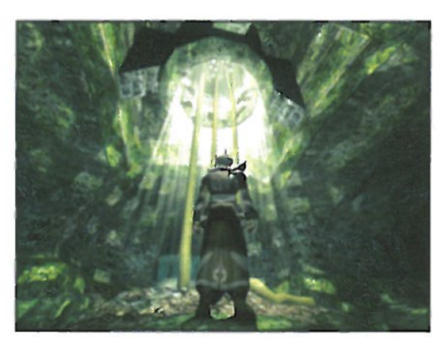
Si no estabas contento con tu aspecto, ahora lo podrás modificar.



El de verdad

Dungeons & Dragons Online ROL

Si algo tienen claro en Turbine es que su juego basado en la licencia *Dungeons & Dragons* podrá fracasar por cualquier motivo, pero no por falta de participación de los futuros jugadores en la fase de desarrollo. Por un lado, han hecho algo tan poco habitual como crear un calendario para que los que estén interesados puedan participar en sesiones de chat con los desarrolladores y así discutir sobre lo que debería aparecer en el juego. A esto hay que añadir que, a través de la dirección http://beta.turbine.com/signup, se puede acceder a la página de registro para participar en la primera fase de pruebas del juego. Por si fuera poco, en la página web del juego (www.ddo.com) encontrarás una serie de diarios escritos por los desarrolladores que te pueden servir para hacerte una idea de aspectos concretos del juego. Aunque, claro, están en inglés.



En *D&D Online*, descubrirás lo que se oculta en las calles de Stormreach.

En pocas palabras

RENOVARSE O MORIR

Tras anunciar que la señorita Croft ha recargado las pilas y está lista para contraatacar con su *Tomb Raider: Legend*, Eidos ha decido que iba siendo hora renovar su hogar virtual. De esta forma, www.tombraider.com ha sido totalmente remodelado con información relativa al próximo juego. Si te registras, podrás acceder a material exclusivo.



LAS CARTAS, FUENTE DE RIQUEZA

Konami ha decido explotar un poco más su franquicia *Yu-Gi-Oh!*. Para ello, va a lanzar una versión on line del juego que está siendo tratada con cierto mimo para que jugadores de todo el mundo tengan su punto de encuentro. Si entras en la página web del juego (www.yugioh-online.net), podrás acceder a información actualizada en nuestro idioma.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLAN NVIDIA

El nombre tiene guasa, pero son 30 amiguetes que se han ido juntando a base de conocerse jugando a *Counter Strike*. Su página web está estructurada a modo de foro y los integrantes del clan están muy bien organizados. Cada uno tiene asignada una función, ya sea la búsqueda de partidas o la organización de amistosos.

www.clan-nvidia.net

CLAN PANZERZUG

Un grupete de chicos educados y muy majos que se dedican al juego de estrategia *Combat Mission*. En su página se organizan varias ligas y se ofrecen consejos sobre cómo jugar las campañas. Por si fuera poco, han recopilado una serie de artículos relacionados con la Segunda Guerra Mundial que resultan muy interesantes.



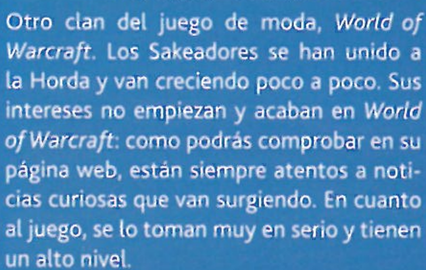
www.panzerzug.net

SAKEADORES



Otro clan del juego de moda, *World of Warcraft*. Los Sakeadores se han unido a la Horda y van creciendo poco a poco. Sus intereses no empiezan y acaban en *World of Warcraft*: como podrás comprobar en su página web, están siempre atentos a noticias curiosas que van surgiendo. En cuanto al juego, se lo toman muy en serio y tienen un alto nivel.

www.sakeadores.com



Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

AVANCE

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: NCSoft • EDITOR: Friendware • DISPONIBLE: Abril

GUILD WARS

El universo de los juegos de rol on line **amplía horizontes** con este ambicioso proyecto en el que **el combate por equipos va a ser el punto principal** del orden del día. Además, aunque casi cueste creerlo, esta vez **no vas a pagar** ni un céntimo de **cuota**.

POR A. SALAS



Se combatirá por equipos hasta que uno de los dos bandos haya sido vencido.

Ahora que lo del rol on line ya no suena a pasatiempo de ricos, excéntricos y políglotas, más de uno y más de dos se plantean apostar por este tipo de entretenimiento. Sin embargo, las cuotas de conexión siguen siendo vistas como un grave obstáculo por muchos jugadores. Pues bien, se empiezan a acabar las excusas. *Guild Wars* va a poder jugarse como cualquier otro juego: lo compras, lo instalas y lo juegas, sin necesidad de pagar ni un céntimo más.

Ésa es una de sus bazas, pero no la única. Su mecánica parece similar a la de otros títulos del género: exploración y exterminio selectivo de las criaturas que te salgan al paso, pero pondrá más el acento en la acción en equipo. Además, estará totalmente traducido al castellano.

Respecto a los personajes, podrás escoger entre varias clases, unas más bien típicas y otras no tanto. En total, seis tipos: elementalista, monje, guerrero, guardabosques, hipnotizador y nigromante. Después podrás desarrollar también una profesión secundaria e ir alternando así distintas habilidades de clase.

¿TÚ DE QUIÉN ERES?

Guild Wars te permitirá crear personajes en dos tipos de mundos: uno centrado en el combate entre jugadores y otro de filosofía más rolera. En el segundo tipo de servidores, hemos podido visitar el reino de Ascalon y constatar que se progresa rápido y que la curva de aprendizaje es suave. Cabe destacar el sistema de transporte directo, que te ahorrará muchas vueltas innecesarias. El combate directo se desarrollará en un sistema de arenas en que se enfrentarán dos equipos. En este tipo de servidor accederás de forma automática al nivel 20, pero no podrás pasar al de rol con ese personaje.

En cuanto a gráficos, puedes contar con paisajes espectaculares y modelados al detalle, la guinda que faltaba para que *Guild Wars* tuviese posibilidades de éxito.



Este monstruo no tiene nada que hacer ante nuestros poderes.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Los escenarios del juego son espectaculares, hay muchos y muy variados personajes y no está previsto que haya que pagar cuota de conexión.

A MEJORAR... En la versión que hemos probado todavía se aprecian algunos desajustes y faltan bastantes objetos. Esperemos que todo esté listo para la fecha de lanzamiento.



***Guild Wars* te asombrará con escenarios tan bellos como éste.**

ANÁLISIS

THE MATRIX ONLINE

Antes de aventurarme en *The Matrix Online*, **me sometí a una sesión maratoniana de cine**: las tres películas de los hermanos Wachowski una tras otra. **A lo mejor por eso** lo que vino a continuación **no acabó de estar a la altura** de mis expectativas.

POR S. SÁNCHEZ



Un grupo numeroso de jugadores puede acabar constituido en facción.

Todo empieza bien, con una escena que recuerda a la que vive Neo en *Matrix* antes de decidirse por la pastilla roja. Pero pronto sale a flote una interfaz poco atractiva a la que acompañan gráficos limitados y escenarios de diseño sospechoso. Las perspectivas no mejoran cuando descubres que, pese a su pobreza técnica, el juego es un devorador injustificado de recursos del sistema. Por una vez, la conexión no tiene nada que ver con los saltos sincopados que da tu personaje por la pantalla.

El sistema de combate tampoco es para tirar cohetes. Viene a ser una especie de piedra, papel, tijera más bien repetitivo y que no gana en interés hasta muy avanzado el juego, cuando se amplían las opciones disponibles. Para colmo, el diseño de misiones da una nueva dimensión a la palabra "monótono". Los objetivos varían, pero la forma de llevarlos a cabo es siempre idéntica: entras en un edificio idéntico al anterior, haces algo de limpieza y sigues avanzando hasta llegar al siguiente.

PESE A TODO...

Justo es decir que, si consigues superar este decepcionante inicio, el juego te recompensa más adelante, en cuanto alcanzas el nivel 10. Es en ese punto cuando entran en juego nuevas habilidades de combate y los jugadores pueden especializarse y agruparse. Pese al toque futurista que preside la función, los roles vienen a ser los de siempre: guerrero, mago y curandero, pero con otros nombres. También en ese punto se puede elegir facción, ya sean los humanos de Xion, el bando de las máquinas o los inéditos (en *Matrix*) exiliados.

Uno de los puntos fuertes de *The Matrix Online* es que las nuevas habilidades se aprenden en cuanto te haces con el software necesario, con lo que la evolución de tu personaje no está limitada a una lógica de clases cerrada. Por último, los jugadores más avanzados podrán ir accediendo a nuevos contenidos narrativos, relacionados con los grandes acontecimientos del mundo *Matrix*, con lo que se potencia su grado de inmersión en lo que va ocurriendo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Monolith Productions

EDITOR
Atari

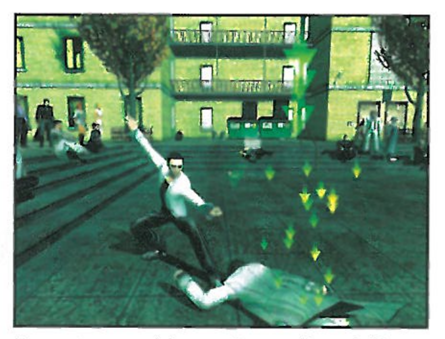
PRECIO: 49,99 € **PEGI:** +12

CUOTA MENSUAL: 14,99 $

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GHz
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

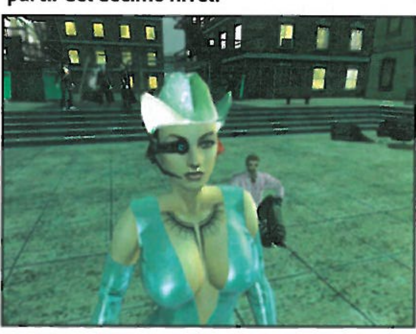
WEB: www.thematrixonline.com



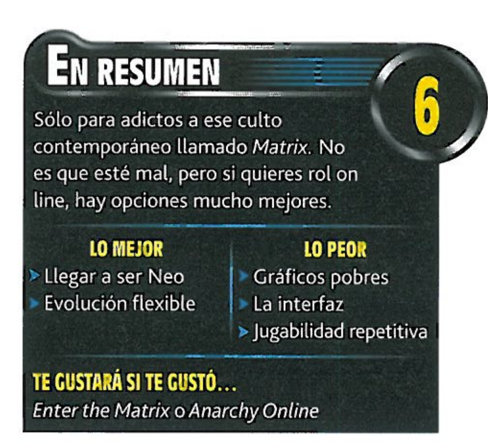
Las artes marciales están a tu disposición a partir del décimo nivel.



Vamos a pelearnos, pero por turnos: ahora me atacas tú, luego lo hago yo.



El grado de personalización de personajes no está nada mal.



EN RESUMEN

6

Sólo para adictos a ese culto contemporáneo llamado *Matrix*. No es que esté mal, pero si quieres rol on line, hay opciones mucho mejores.

LO MEJOR	LO PEOR
Llegar a ser Neo	Gráficos pobres
Evolución flexible	La interfaz
	Jugabilidad repetitiva

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Enter the Matrix o *Anarchy Online*

Los mods más populares

Arrancamos la lista de los mejores mods del momento con *Source Forts*, una modificación p ara *Half-Life 2* que aprovecha al máximo la física en el modo multijugador.

ACCIÓN

1	▲	Source Forts Half-Life 2	★★★★★
2	▼	Joint Operations: Reality Joint Operations	★★★★★
3	▼	Red Orchestra Unreal Tournament 2004	★★★★★
4	▲	HardMan: Criminal City Half-Life	★★★★★
5	▼	Forgotten Hope Battlefield 1942	★★★★★
6	▲	Operation Na Pali Unreal Tournament	★★★★☆
7	▲	Hell in the Pacific Medal of Honor: Allied Assault	★★★★☆
8	▼	MuppET Enemy Territory	★★★★☆
9	▼	CryMod Far Cry	★★★★☆
10	►	Renegades Tribes 2	★★★★☆
11	▼	Desert Combat Battlefield 1942	★★★☆☆
12	▲	DeGeneration Return to Castle Wolfenstein	★★★☆☆
13	▼	Hostage Rescue 3 Delta Force: Black Hawk Down	★★★☆☆
14	▲	David Hunter Quake III Arena	★★★☆☆
15	▼	Covenant Unleashed Halo	★★★☆☆

ROL

1	►	Cosmos World of Warcraft	★★★★★
2	▲	Dulsya Isle Morrowind	★★★★☆
3	▼	Exile: Spirits of the Underworld Morrowind	★★★★☆
4	▲	D20 Modern Neverwinter Nights	★★★☆☆
5	▼	Mage World Dungeon Siege	★★★☆☆

ESTRATEGIA

1	▲	The Tales of Raviganion WarCraft III	★★★★★
2	▼	Epic Generals Command & Conquer: Generals	★★★★★
3	▲	Allies Revenge Command & Conquer: Red Alert 2	★★★★☆
4	▲	AOM Defensive Praetorians	★★★★☆
5	▼	Total War Warhammer 40.000: Dawn of War	★★★★☆

MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Battlefield 1942 **WEB:** www.fhmod.org

FORGOTTEN HOPE

Espaldarazo táctico

En *Battlefield 1942*, como en cualquier otro juego por equipos, es recomendable organizarse y formar un plan de acción más o menos estructurado para tener éxito. La pregunta es si resulta posible aumentar más aún el grado de cooperación entre los miembros del grupo. Eso parece después de echar un vistazo a *Forgotten Hope*, un mod que saca el máximo partido al realismo de armas y unidades para hacer que los combates resulten aún más interesantes.

Forgotten Hope incorpora numerosos cambios y mejoras tanto en la jugabilidad como en las armas y vehículos. Una de las aportaciones más relevantes es una nueva clase de soldado: el piloto (el único que contará con paracaídas), aunque el resto de unidades de a pie también han sido modificadas para hacer un juego más táctico. Así, dispondrás de nuevas clases como el oficial, el riflero, el ametrallador, el antitanque o el especialista en combate cercano. Los que quieran hacer de francotirador deberán buscarse la vida y encontrar el equipo adecuado en el mapa.

¡Más madera!

Por otra parte, el mod ofrece un buen número de armas y juguetes bélicos como el tanque japonés Ha-Go, el avión P47 Thunderbolt americano o la impresionante arma antitanque alemana Panzerfaust. Es de agradecer el hecho de que los tanques tengan distinto grado de blindaje según la zona, haciendo la situación más real. Por otra parte, también es digna de mención la gran cantidad de mapas que aporta el mod. Además, han sido creados de acuerdo con la tecnología disponible en la época en la que sucedieron los combates. Por si fuera poco, *Forgotten Hope* modifica también los mapas disponibles en *Battlefield 1942*, adaptándolos a esta nueva forma de juego.

La instalación es un proceso algo lento, ya que debes instalar primero el programa y luego aplicarle las sucesivas actualizaciones que han ido apareciendo. Encontrarás los enlaces de descarga, así como la contraseña para abrir los ficheros .rar en http://forgottenhope.bf1942files.com/main.php?module=downloads&lang=spanish.

Ten en cuenta que a la hora de escribir este artículo *Forgotten Hope* iba por su versión 0.67a, así que es posible que ya haya aparecido una nueva actualización cuando este ejemplar llegue a tus manos. El proceso de instalación no cambiará mucho respecto a lo que ya te hemos dicho, pero relee las instrucciones para asegurarte de que instalas el mod correctamente.

★★★★☆



Me encanta el olor de fuel cuando me levanto por la mañana.

MODS PARA WORLD OF WARCRAFT

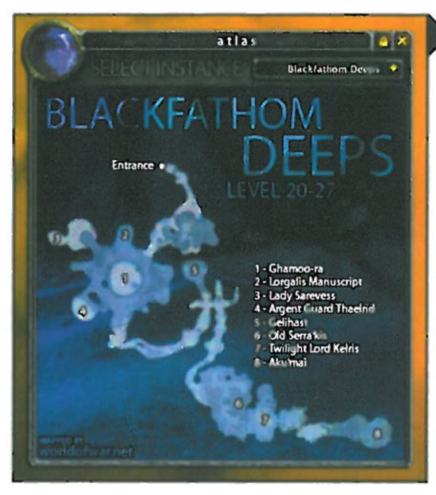
Cada vez es más frecuente que los usuarios de *World of Warcraft* jueguen con al menos un mod instalado. Lógico: quien se acostumbra a jugar con ellos, luego no puede renunciar al mundo de pequeñas facilidades que proporcionan. Repasamos los más destacados. Todos ellos pueden ser descargados de www.curse-gaming.com. Ten en cuenta que muchos de estos mods se actualizan periódicamente, así que visita la web para asegurarte de que tienes instalada la última versión.

Cosmos



Este mod tiene una larga lista de opciones modificables, empezando por la posibilidad de asignar anotaciones a los mapas (que puedes enviar a los miembros de tu grupo o a otro jugador) o añadir barras rápidas extra, reloj, estadísticas de todo tipo, automatización de diversos procesos... Pocos son los jugadores que no lo tienen. Por algo será, ¿no?





Atlas

Si lo que quieres es saber la localización de todas las *instances* (o mazmorras), este mod te va a venir que ni pintado. Se trata de una colección de mapas en que están indicados todos estos puntos de interés.

★★★★★

Gatherer

Imprescindible para herbalistas y mineros. Se trata de un mod que pasa muy desapercibido pero que resulta útil, ya que indica la localización exacta de los puntos en los que aparecen hierbas y depósitos de metal. Una vez recolectes recursos, se marcará permanentemente un círculo verde sobre ese lugar recordándote lo que hay allí cuando te vuelvas a acercar a esa zona.

★★★★★

Auction House On-the-go

¿Ya no te acuerdas del objeto por el que pujaste? ¿Quieres saber si ya se ha vendido aquel otro que sacaste a la venta? Con este mod, podrás comprobar el estado de tus subastas estés en el punto del mapa que estés. Un simple clic y verás enseguida cómo van tus pujas.

★★★★★

Autopotion

Como su propio nombre indica, este programa hace que el proceso de tomar una poción o aplicar una piedra sea automático. En cuanto la barra de maná o vida caiga por debajo del punto que indiques, se activa la opción, con lo que te puedes olvidar de la curación y centrarte únicamente en el combate.





EN POCAS PALABRAS

¿Hay alguien ahí?

Que no te engañe el título, *Alone in the Dark Mod* no es un simple *remake* del clásico juego de Infogrames, sino una obra totalmente nueva. Se trata de un mod de *Half-Life 2* para un jugador ambientado en el año 2079 que te pondrás en la piel de un tripulante del S.S. Eclipse, una nave de investigación en la que pasarán cosas muy raras. Más información en www.aitdmod.tk.



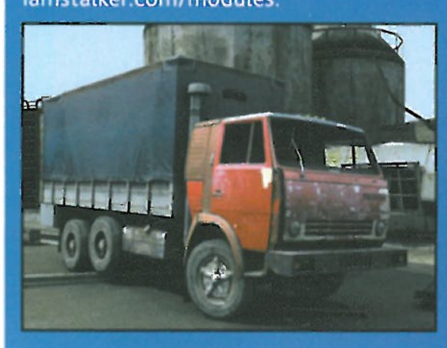
Viejas glorias

Knights of the Force es una conversión total de *Star Wars: Jedi Academy* en la que podrás revivir escenas míticas de las películas de George Lucas. No es difícil imaginar que la expectación que ha creado es altísima. El mod se está retrasando un poco más de la cuenta, pero pronto estará disponible en la página http://kotf.com/indexNs.htm.



Ésta es mi guerra

Cuando el juego *S.T.A.L.K.E.R.* se fusiona con la ambientación de la saga *GTA*, salen mods como *S.T.A.L.K.E.R.: Theft Auto*. Y eso que el juego que sirve de base al mod todavía no está a la venta... Este curioso programa sacará un partido insólito a las posibilidades del motor modificado. Interesante, sin duda. Visita su web en www.iamstalker.com/modules.



PLANETA MOD

J. FONT

MATERIA GRIS

A todo USB

Hace tiempo, una antigua compañera de trabajo presumía de portátil diciéndome que tenía seis puertos USB. Ni procesador ni memoria ni calidad de pantalla, lo que la tenía orgullosa eran sus puertos USB. Bien, cuantos más puertos, mejor, pero hoy por hoy, con la cantidad de dispositivos que manejamos, esos seis puertos no nos llegan ni para media merienda. Se nos llenan a las primeras de cambio.

Y es que el formato USB se ha convertido en un estándar para todo, desde ratones hasta adaptadores inalámbricos. Incluso dispositivos externos como el nuevo ShowCenter 200 de Pinnacle incorporan esta interfaz de entrada de datos. El formato 2.0 ha mejorado la transmisión de datos, con lo que casi cualquier tipo de dispositivo se ha adaptado a esta fórmula de conexión. ¿Te acuerdas de cuando el ratón se conectaba al puerto serie? Sí, ha llovido mucho desde entonces. Ahora se conecta al PS/2... o al imprescindible USB. ¿Cuántos puertos USB son necesarios? Cada vez más.

No es de extrañar que los fabricantes de placas y las cajas de ordenadores contemplen la posibilidad de ampliar el número de conexiones de este tipo. La mayoría de ordenadores actuales cuentan con media docena de estos socorridos puertos para todo. Una de sus principales virtudes es la conexión en "caliente". Con ella es fácil conectar un nuevo dispositivo sin necesidad de reiniciar el ordenador y, en la mayoría de casos, sin necesitar controladores adicionales (al menos cuando se tratan de dispositivos de almacenamiento). El USB ha conseguido convertirse en un aliado de los usuarios de ordenadores. Con él, se acabó abrir la caja para conectar dispositivos.



PC y tele digital

Pinnacle renueva catálogo

El fabricante alemán está renovando su catálogo de productos. Entre las novedades, destacan el PCTV 200e (139,99 euros) y la nueva versión del su centro multimedia el ShowCenter 200 (279,99 euros). El primero es un receptor de televisión digital terrestre (TDT) con una antena activa integrada que permite ver la tele desde cualquier parte. A su vez, el ShowCenter 200 es una versión de menor tamaño. Dispone de antena para mejorar la conexión y de un puerto USB frontal. Los nuevos productos del fabricante dispondrán todos de un remodelado Pinnacle MediaCenter más completo y fácil de manejar. La compañía ha anunciado también la convergencia de sus productos con la HDTV (televisión de alta definición) y nuevas versiones del programa de edición Studio 9.4. Esta nueva versión será compatible con el formato de video DivX aunque para ello se deberá pagar la licencia corresponiente. Los usuarios de versiones anteriores de este software podrán actualizar su versión a través de la página web del fabricante por 9 euros.



Compartir es fácil

Gestor de almacenamiento en red

Compartir archivos a través de una red local y de Internet es cada vez más habitual. Sitecom presenta el Sitecom LN-350 Network Storage Manager, un dispositivo que permite conectar discos duros USB directamente a la Red. De este modo, es más fácil compartir datos e incluso crear copias de seguridad entre los usuarios de una red. Incorpora un servidor FTP que permite el acceso a los discos duros conectados a través de Internet sin comprometer la seguridad de la red local. Una solución idónea para recuperar archivos durante los viajes o compartir archivos pesados.

Localízate

Nuevos navegadores para deportistas

Navman acaba de lanzar una serie de navegadores pensados para deportistas que ofrecen información como la velocidad, la altura o la distancia recorrida. Son resistente al agua, sus carcasas son intercambiables y su autonomía es de 16 horas. Están diseñados para poder ponérselos en el brazo sin entorpecer la actividad. Su peso es de 120 gramos. Existen varios modelos dentro de esta gama Sport.Tool para adaptarlos a cada tipo de deporte (R300 para corredores, A300 para esquiadores, M300 para el windsurf, etc.). Si practicas deportes habitualmente y necesitas información detallada de tus progresos, te será útil.

Tele y monitor en uno

Nuevas pantallas multifunción de Sony

Las pantallas LCD se están convirtiendo en todoterrenos domésticos. Sony ha lanzado una nueva gama de pantallas multifunción que permiten tanto ver la tele como conectar un ordenador. Se trata de pantallas de gran calidad y con una buena velocidad de respuesta. Disponen de sintonizador de TV y un sistema de audio 2.1 integrado. Además, permiten la fácil conexión de dispositivos externos (ordenador, consolas o reproductores de audio o vídeo) y permiten recibir señales de HDTV. De momento, esta gama incluye dos pantallas: la HT75W (17" panorámica), con un precio aproximado de 689 euros, y la HT95 (19") por 899 euros.



En pocas palabras

Portátil protegido



El fabricante de maletines para portátil Computer Luggage Company ha lanzado una nueva bandolera para portátiles de 15". Se llama Airbag Electra (74,90 euros) y está diseñada con la tecnología TechAir, basada en celdas de aire a presión para absorber los golpes. Dispone de un bolsillo para documentos y otro con salida para los auriculares. Ideal para móviles o reproductores de audio.

Nos vamos de boda

Hewlett-Packard y Liteon anunciaron su acuerdo de colaboración en virtud del cual Liteon pasará a fabricar las unidades ópticas de HP. El primer fruto de esta unión es la grabadora HP dvd640i (120 euros), la primera que soporta la tecnología LightScribe, pensada para serigrafiar los discos utilizando la misma grabadora.

Modernidad

Las famosas navajitas suizas se han adaptado a los nuevos tiempos. El fabricante Victorinox ha lanzado un nuevo modelo que incorpora una memoria USB de hasta 1 GB, una linterna y un bolígrafo. Se llama SwissMemory y existen dos versiones. Una de ellas incluirá el tradicional combo de navajita, tijeras, lima y destornillador.

Los equipos del mes

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Puede servirte de referencia para que veas qué es lo mejor que puedes encontrar en el mercado según cuál sea tu presupuesto.

Gama baja

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 2,8 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 478
- **Placa base**
DFI PT880- ALF
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
LITEON DVD±R/±RW 12x DUAL

Gama media

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3200+
- **Placa base**
Gigabyte GA-K8VT800
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM PC-3200 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB WESTERN DIGITAL WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
XFX 6600 GT 128 MB AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**
LG GSA-4163B, Dual, 16x

Gama alta

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,4 GHz con tecnología HT 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
Asus P5GPL
- **Memoria**
1 GB DDR400 PC-3200
- **Disco duro**
160 GB Seagate 7.200 r.p.m. ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
ATI Radeon X850XT 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Pioneer 108 Dual 16x

FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 89,90 € • WEB: www.memtec-iberica.es

ALTEC LANSING VS3151R

El escritorio es mío

No todos los días encontramos unos altavoces poco aparatosos, de calidad y a un precio asequible. Altec Lansing nos ofrece precisamente eso, un sistema 5.1 con los satélites planos y un subwoofer de tamaño discreto para que no acapare todo el espacio disponible en tu escritorio. El satélite frontal es poco voluminoso e incluye peana abatible hacia adelante y hacia atrás. El resto de los satélites son verticales y planos, lo que permite montarlos directamente sobre la pared. Todos están blindados para evitar interferencias y cuentan con una sola vía y una potencia de 5 W (excepto el central, que alcanza los 10 W). El subwoofer es de madera, tiene una potencia de 20 W y dispone de una abertura frontal que le da mayor presencia.

El VS3151R no es un equipo que destaque por su potencia, pero se las arregla para ofrecer un sonido claro y nítido, ideal a la hora de reproducir archivos multimedia o juegos. Para mejorar la separación de canales, el dispositivo cuenta con un mando de sobremesa y otro a distancia. Con ellos se puede calibrar perfectamente el volumen de cada canal y de todo el sistema. Además, cuenta con una toma de auriculares y una de entrada de audio para conectar dispositivos externos. También dispone de un conmutador que permite utilizar todos los satélites aunque la fuente de sonido sea simplemente estéreo.

Un precio competitivo es la guinda que corona el producto. Cierto que esto se ha conseguido a costa de la potencia e incluyendo una sola vía en los satélites, pero lo que importa es que el conjunto suena bien y distorsiona poco (sólo lo hace más de la cuenta a mucha potencia). En una habitación pequeña, este sistema elegante y eficaz da lo mejor de sí mismo. Si tu única excusa para no hacerte con un sistema así era su alto precio, ya puedes comprar... o buscarte una excusa diferente.

EN RESUMEN ★★★★☆

Un sistema 5.1 de calidad, poco aparatoso y con un precio muy competitivo. Ideal para espacios reducidos y bolsillos en crisis.

LO MEJOR: Buena relación calidad-precio, sonido nítido y ajustes independientes.

LO PEOR: Tiene una potencia limitada y se aprecia distorsión con el volumen muy alto.



FABRICANTE: NGS • PRECIO: 89 € • WEB: www.ngsiurbe.com

NGS PLANET KIT OPTICAL

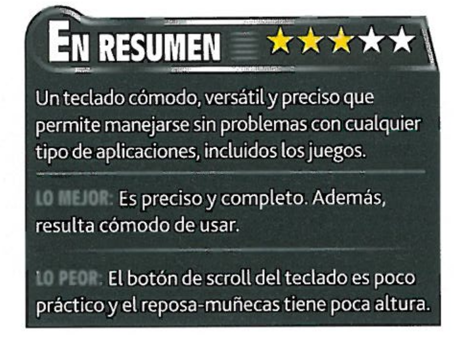
El planeta cómodo

Los teclados multimedia se están haciendo un hueco en muchos escritorios. NGS se ha apuntado a la que ya parece una irresistible tendencia con este teclado inalámbrico que incluye botones de acceso rápido para navegador, correo electrónico y aplicaciones diversas. Junto a la habitual amalgama de botones, el conjunto incluye una rueda de desplazamiento en el lateral del teclado. Es muy práctica cuando no se utiliza el ratón con la aplicación abierta en, por ejemplo, documentos de texto u hojas de cálculo.

El teclado es de tacto muy suave y cuenta con un reposa-muñecas que se puede situar debajo sin necesidad de desmontarlo. El ratón utiliza una base para su recarga y se basa en una muy precisa tecnología óptica de 800 dpi. Su respuesta es fácil y precisa incluso tras muchas horas de uso. En la base se encuentran los indicadores luminosos del teclado.

El conjunto dispone de dos botones adicionales en el lateral que pueden configurarse haciendo uso del software Thumb Control. Está recubierto de plástico blando y sus botones principales son largos para que utilizarlo resulte fácil y cómodo. Entre unas cosas y otras, el Planet Kit Optical es un buen compañero para arduas sesiones de trabajo y juego.





EN RESUMEN ★★★☆☆

Un teclado cómodo, versátil y preciso que permite manejarse sin problemas con cualquier tipo de aplicaciones, incluidos los juegos.

LO MEJOR: Es preciso y completo. Además, resulta cómodo de usar.

LO PEOR: El botón de scroll del teclado es poco práctico y el reposa-muñecas tiene poca altura.

FABRICANTE: **Logitech** • PRECIO: **49,99 €** • WEB: **www.logitech.com**

LOGITECH FORMULA VIBRATION FEEDBACK WHEEL

¡A volantazo limpio!

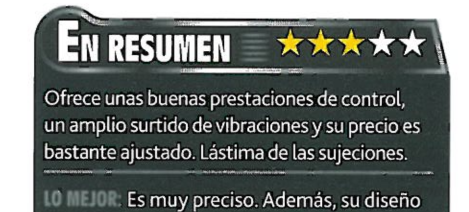
Si te encantan los juegos de conducción y aún no dispones de un buen volante, no sabes lo que te pierdes. Hablamos de un elemento imprescindible para disfrutar de los juegos de gasolina virtual en todo su esplendor. Este combo de volante y pedales fabricado por Logitech es una interesante opción, ya que ofrece un volante con ejes muy precisos, un diámetro idóneo (25,4 cm) y amplio recorrido. Con ello, consigue una excelente respuesta a la hora de controlar el vehículo.

El dispositivo se conecta al ordenador vía USB y los pedales quedan conectados al volante mediante un cable. Se trata de un par pedales idénticos y con suficiente recorrido para controlar los acelerones y apurar las frenadas. No son muy grandes, así que tendrás los pies muy juntos. Si te resultan incómodos, puedes centrarte en el volante, pero la experiencia de conducción resultaría algo menos completa.

En el volante encontrarás una cruceta de dirección, diez botones y dos palancas situadas en la parte trasera. Además, dispone de un botón que permite activar o detener el efecto Force Feedback. Un indicador luminoso indica su estado. Dos motores, que se alimentan a través del propio puerto USB, se encargan de hacer vibrar el volante. La gama de vibraciones que consiguen es muy amplia.

Lo malo de este dispositivo son las sujeciones. El volante se adhiere al escritorio mediante tres ventosas que no son demasiado efectivas, ya que se pueden despegar fácilmente si das un volantazo más brusco de la cuenta. No hubiera estado mal que añadiesen un par de clips de sujeción. Tampoco es muy eficiente la sujeción de los pedales, ya que sólo disponen de cuatro tacos de goma antideslizantes.

Para mitigar un poco el problema del volante, el conjunto dispone de unos alerones extensibles pensados para que te los coloques sobre las piernas que también pueden servir para estabilizar mejor el volante sobre el escritorio.



Ofrece unas buenas prestaciones de control, un amplio surtido de vibraciones y su precio es bastante ajustado. Lástima de las sujeciones.

LO MEJOR: Es muy preciso. Además, su diseño es cómodo y otorga fácil acceso a los botones.

LO PEOR: La sujeción al escritorio y la de los pedales no resultan muy eficientes.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 79,99 € • WEB: www.logitech.com

LOGITECH X-530

Ante todo, nitidez

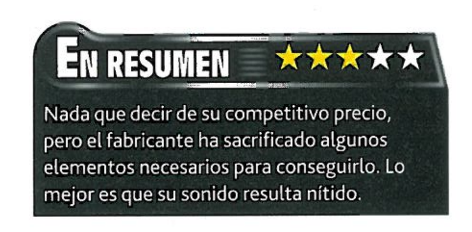


Jugar o ver películas sin sonido envolvente empieza a ser práctica poco menos que delictiva. Al igual que Altec Lansing, Logitech empieza a apostar por sistemas a buen precio como este que presentamos, el X-530. El sistema dispone de cuatro satélites de 7,4 W, un canal central de 15,5 W y un subwoofer de 25 W. Su rango de frecuencias abarca desde los 40 Hz hasta los 20 KHz, lo que puede resultar algo limitado en los bajos.

El dispositivo cuenta con un filtro de corte que ecualiza la entrada y salida de bajos. De esta manera, apenas se produce distorsión cuando sube el volumen. Los satélites cuentan con dos altavoces basados en la tecnología FDD2. Con ella, se obtiene una respuesta de audio más uniforme de los medios y los bajos. Aunque el conjunto suena bien, se echa de menos un poco más de potencia y, sobre todo, de bajos.

En el satélite lateral se encuentran el botón de encendido, una toma de auriculares y el volumen general. En la parte trasera del subwoofer está el control de los bajos. El conjunto no permite ajustar el volumen de los canales ni los tonos altos. Otro inconveniente es que carece de una entrada de audio adicional para conectar reproductores externos.

El diseño del conjunto es atractivo y los satélites están preparados para montarlos en la pared. La falta de conectividad y de control pueden ser serios inconvenientes, aunque este producto destaca por su buena calidad de sonido.



FABRICANTE: Trust • PRECIO: 17,49 € • WEB: www.trust.com

TRUST 16in1 USB2 CARD READER

Lo lee todo, todo y todo

Cámaras de fotos, teléfonos o PDA son algunos de los dispositivos que utilizan tarjetas de memoria. Este lector resulta muy útil, ya que es capaz de leer hasta 16 tipos distintos de memoria. No obstante, algunos formatos de tarjeta poco habituales (Memory Stick Pro y Duo, RS-MMC o Mini-SD) precisan de adaptadores no incluidos en el paquete. La tarjeta lectora utiliza una interfaz USB y asegura una alta tasa de transferencia. Su instalación es fácil y no precisa de controladores adicionales.

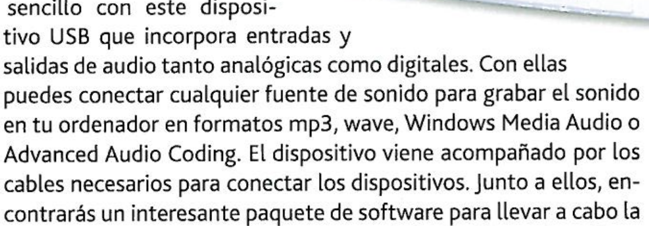
EN RESUMEN ★★★★★

Una excelente opción si manejas tarjetas de memoria habitualmente. Su reducido tamaño hace que resulte fácil de llevar de un lado para otro.

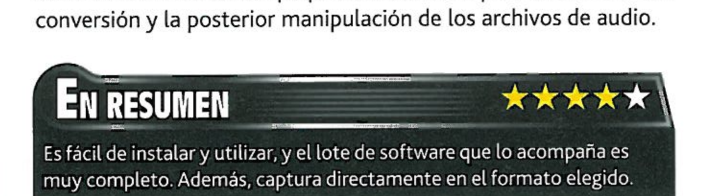
FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 59,90 € • WEB: www.adstech.com

ADS TECH INSTANT MUSIC

Revolución digital



Transformar audio analógico en digital para guardarlo en tu ordenador resulta muy sencillo con este dispositivo USB que incorpora entradas y salidas de audio tanto analógicas como digitales. Con ellas puedes conectar cualquier fuente de sonido para grabar el sonido en tu ordenador en formatos mp3, wave, Windows Media Audio o Advanced Audio Coding. El dispositivo viene acompañado por los cables necesarios para conectar los dispositivos. Junto a ellos, encontrarás un interesante paquete de software para llevar a cabo la conversión y la posterior manipulación de los archivos de audio.



FABRICANTE: **Logitech** • PRECIO: **59,99 €** • WEB: **www.logitech.es**

Logitech Media Play Cordless Mouse

Todo un mando a distancia

Logitech ha decidido convertir sus ratones en mando a distancia. El MediaPlay incluye botones de acceso rápido para reproductores multimedia, así que en él encontrarás botones para la pausa, el avance e incluso el volumen. Cuando utilizas uno de estos botones, el ratón los ilumina. El dispositivo se puede emplear sin problemas como mando a distancia (siempre que la distancia no sea superior a los tres metros) y cuenta con una base que permite colocar el receptor de manera cómoda. En el lateral izquierdo se encuentran dos botones adicionales destinados a la función de avance y retroceso. Además de ser rico en opciones multimedia, el ratón resulta muy preciso, idóneo si utilizas tu ordenador para reproducir todo tipo de archivos multimedia.

En resumen



Un periférico fiable y preciso que puede serte muy útil para controlar a distancia (si no es mucha) tu equipo informático.

FABRICANTE: **Creative** • PRECIO: **199 €** • WEB: **es.europe.creative.com**

Creative Zen Micro

Música a tutiplén

Creative acaba de comercializar este pequeño reproductor de diseño atractivo y notable versatilidad. Dispone de un disco duro de 5 GB (el equivalente a unas 1.250 pistas en formato mp3) y permite sintonizar la radio y grabar emisiones o la voz de un interlocutor. Como es habitual en los productos Zen, el dispositivo cuenta con un control táctil que asume distintas funciones, desde navegar a modificar el volumen. El dispositivo tiene varias opciones de ajuste, incluso una que permite regular la iluminación para que la batería dure un poco más (está en torno a las 12 horas de autonomía). El Zen Micro asegura una reproducción de sonido nítida y rica en matices e incluye un práctico ecualizador.

En resumen



Pequeño, con mucha capacidad y una reproducción de audio poco menos que modélica, este producto se hará un hueco en muchos bolsillos.

FABRICANTE: **LinkSys** • PRECIO: **82,91 €** • WEB: **www.linksys.es**

Linksys Wireless-G Game Adapter

Juego sin cables



Este adaptador inalámbrico permite la conexión entre ordenadores y/o consolas (PS2, Xbox y GameCube). Esto permite la creación de redes locales o salidas a Internet si dispones de un router Wi-Fi o de un punto de acceso a una red con conexión. Se configura a través de una aplicación basada en html y resulta bastante fácil e intuitivo, ya que permite configurar las opciones básicas para ponerlo en funcionamiento. Un selector en la parte trasera permite conmutar el dispositivo para conexiones directas entre dos bases o como parte de una red ya existente. El mismo selector realiza la función de pulsador para seleccionar el canal que desees. Una buena opción para consoleros muy sociables.

En resumen



Si quieres montar una party con ordenadores o consolas, este dispositivo te facilitará la existencia. Es fácil de configurar y ofrece una buena transmisión.

FABRICANTE: **Plustek** • PRECIO: **167 €** • WEB: **www.plustek.com**

Plustek Opticfilm 7200

Postales digitales

Un escáner ideal para digitalizar diapositivas o transparencias a un precio asequible. Escanea imágenes a una resolución de 7.200 dpi y hasta 48 bits de color. Dispone de dos soportes, uno para diapositivas y otro para películas de 35 mm. El proceso de escaneo es controlado por la aplicación Silverfast SE, un programa de fácil manejo que permite ajustar la imagen de manera eficiente. La única pega es que necesitarás una media de 40 segundos por diapositiva, tal vez demasiado. El Plustek dispone en su frontal de dos botones que dan acceso a las dos funciones de escaneo, la rápida (QuickScan) y la más eficaz (IntelliScan). En fin, una opción ideal para digitalizar y retocar a voluntad la rancia foto de tu bautizo.

En resumen



Un escáner apropiado para usos domésticos o de oficina. Además, su precio es muy inferior al de los dispositivos profesionales.

BALDUR'S GATE

Dos años atrás, ***Diablo* ya había dado el primer paso**. El rol **pasó** de ser un género minoritario **a los primeros lugares de las listas** de ventas. Pero aquello, más que rol, **era un cruce entre acción y fantasía**. El rol verdadero **lo trajo Bioware**. Y se llamaba *Baldur's Gate*.

Fue el sueño de todo rolero hecho realidad. Antes de *Baldur's Gate*, el rol computerizado estaba a años luz de lo que se entendía por rol convencional o de mesa. Hubo excelentes juegos con ambientaciones de magia y fantasía, juegos que hoy recordamos con añoranza pero que en absoluto ofrecían una verdadera experiencia "de rol". Lo novedoso de *Baldur's Gate* es que, por primera vez en un juego de ordenador, la máquina asumía el papel de Dungeon Master y proponía el juego a los usuarios. Y al igual que lo haría un buen Master humano, se las arreglaba para crear una fantasía creíble y divertida.

Desde el comienzo del proyecto, se tuvo muy claro en qué dos pilares debía basarse. Primero, en crear un mundo sólido y bien construido, en el que todos los acontecimientos se ciñesen a una lógica estricta y reconocible. Segundo, en que este mundo también resultase visualmente atractivo para el jugador. Para lo primero, se adaptaron las reglas más famosas de los juegos de rol de mesa, las archiconocidas *AD&D*. Para lo segundo, la gente de Bioware desarrolló el célebre motor Infinity, una herramienta exprimida al límite por la propia compañía e imitada por sus competidores hasta el aburrimiento.

Rol fácil

Baldur's Gate consiguió un pequeño milagro: que aficionados a otros géneros se acercasen al oscuro mundo del rol. Sus vistosos gráficos, su interfaz intuitiva y su excelente ambientación hacían posible que un jugador neófito se sintiese preparado para jugar tras un breve periodo de adaptación.

Pero no sólo el jugador ajeno al género disfrutaba con *Baldur's Gate*. Los más avezados jugadores de rol encontraron alicientes de sobras en su multitud de tablas, sus combates dominados por dados de mil caras y por la profundidad que ofrecía la evolución de los personajes, algo nunca visto hasta la fecha. Era como jugar al rol de toda la vida pero sin papel, sin lápices, sin dados y, sobre todo, sin tener que pasarse tardes enteras dibujando planos y escribiendo historias.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Bioware • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1998



■ **¿QUÉ PASÓ?** En los Estados Unidos se debatía si tal o cual acción suponía una relación sexual consumada, con presidentes y vestidos manchados de por medio. Lisboa celebraba la Exposición Universal. *Titanic* arrasaba en los Oscar y el Madrid ganaba por fin (y en color) su séptima Copa de Europa.

■ **¿A QUÉ JUGABAMOS?** Ese año nos maravillamos con *Unreal* y *Grim Fandango* llevó las aventuras gráficas a la tercera dimensión. Interplay editó después de años de retrasos *Heart of Darkness*. *StarCraft* enganchó a medio mundo. Y en España, Pyro Studios creó el juego del millón de dólares: *Commandos*.



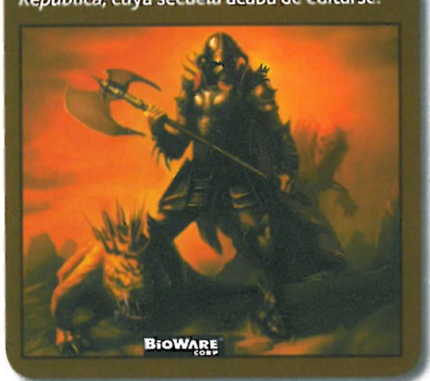
El juego era una sucesión de combates cada vez más peliagudos.



Si jugabas como ladrón, no había edificio que no pudieses explorar.

BIOWARE ES ROL

Baldur's Gate fue sólo el comienzo. Bioware se afianzó como la desarrolladora de juegos de rol por excelencia y a partir de entonces se ha ido superando cada año. Después de *Baldur's Gate*, apareció *Icewind Dale*, juego en el que el combate tomaba aún más protagonismo. Más tarde, Bioware dio un gran salto cualitativo con el fantástico *Shadows of Amn* (secuela del *Baldur's Gate* original) y su expansión *Throne of Bhaal*, que culminó la saga de forma extraordinaria. Más recientes suenan *Neverwinter Nights* y el más contemporáneo de todos, el sobresaliente *Caballeros de la Antigua República*, cuya secuela acaba de editarse.





En un cuadro de texto se te informaba de todo lo que iba aconteciendo.



El juego representaba gráficamente el ciclo solar y los cambios climáticos.



Los conocedores de los Reinos Olvidados disfrutaron recorriendo lugares conocidos.

El juego ofrecía decenas de horas de buen rol en cinco discos repletos de buenas escenas de vídeo

El juego ofrecía decenas de horas de buen rol en cinco discos, todos ellos repletos de escenas de vídeo de gran calidad que servían como nexo de unión entre los diferentes capítulos de la aventura principal. El argumento y la forma en la que el juego avanzaba te invitaban a seguir interesado en qué sucedería más tarde y en cómo se iba a desentrañar la trama.

Centenares de misiones secundarias se ponían a disposición del jugador para que tuviese siempre la sensación de que era él quien elegía. Esta libertad no dejaba de ser ficticia, pero invitaba a la exploración de todos los rincones del mapa a la búsqueda de la solución de pequeñas aventuras ajenas a la trama principal.

Estrategia en combate

Si algo había que reprocharle a *Baldur's Gate* es la falta de variedad a la hora de plantear desafíos. El progreso del juego se basaba exclusivamente en destruir a rivales cada vez más poderosos. No existían métodos alternativos ni situaciones de otro tipo (acertijos, laberintos...). Todo se centraba en si estabas o no lo suficientemente preparado para enfrentarte al siguiente rival y encontrar la manera destruirlo.

Tus decisiones para configurar el grupo, comprar armas y determinar la evolución de los personajes se orientaban exclusivamente al comportamiento en combate. Y es que, para bien o para mal, la mayor parte del tiempo se consumía en violentas trifulcas con centenares de enemigos.



El trato con personajes no jugadores era continuo y esencial para avanzar.

Por suerte, los combates en sí suponían un reto fascinante que ponía a prueba tanto tus dotes de estratega como tu conocimiento de las reglas *AD&D*. Además, no había que ser un experto en rol de papel para disfrutarlos, ya que el juego podía configurarse para adaptarlo a todo tipo de jugadores. Podía jugarse en el frenesí del tiempo real, parando de vez en cuando para corregir comportamientos, o pensando cada movimiento al milímetro, estudiando el sinfín de tablas y porcentajes que ponían a nuestra disposición las reglas *AD&D*.

MILES JACOBSON

Un chico corriente

Miles Jacobson es el compañero ideal para una tarde de fútbol o una barbacoa en el jardín. **De trato afable**, este inglés acaba de cumplir 34 años y sigue pareciendo **un eterno adolescente**, un jugón **encantado de serlo** y de hablar de su afición con los que la comparten.



Su trayectoria en el mundo de los videojuegos es la que todo jugón querría para sí mismo. Miles no era un genio como Demis Hassabis, sino un tipo corriente, sin muchos estudios, que se pasaba las tardes jugando a *Pong* con los amigos, escuchando música o yendo a ver los partidos de su equipo de fútbol, el Watford. "Mi primer contacto con Sports Interactive fue a través de un colega que trabajaba en *Domark* y me ofreció hacer de beta tester", comenta. "Básicamente, tenía que jugar libretita en mano e ir apuntando todos los bugs que encontraba. Si te soy sincero, compré mi primer ordenador para poder hacer este trabajo. Y te aseguro que saqué partido hasta al último de los peniques invertidos".

Al cabo de un tiempo le propusieron encargarse de la base de datos del Watford. Más adelante se encargaría de la de Inglaterra. Tras un tiempo haciendo funciones de ojeador, empezó a ascender en el escalafón de Sports Interactive hasta convertirse en uno de sus principales responsables.

El color del dinero

Su actual trabajo consiste, como él dice, en "buscar las fórmulas más raras para que Sports Interactive crezca como compañía, dado que ya hemos probado todas las normales". En fin, que se trata de encontrar ideas originales que permitan a una compañía relativamente pequeña enfrentarse a gigantes como EA. Esta búsqueda incesante ya ha dado sus frutos: Jacobson ha cerrado acuerdos para que Sports Interactive se haga cargo de las licencias *Out of The Park Baseball* y *NHL Eastside Hockey Manager*.

También ha situado la franquicia *Championship Manager / Football Manager* en lo más alto de las listas de ventas del Reino Unido, reventando todos los récords posibles. Jacobson recuerda muy especialmente una anécdota tras el lanzamiento de *Championship Manager 4*: "John Clarke, de Eidos, me llamó por teléfono mientras iba al campo del Watford y me dijo que *CM4* se había convertido en el juego con mejores ventas iniciales en toda la historia del Reino Unido". Y a Jacobson se le saltaban las lágrimas de emoción.



HA PARTICIPADO EN...
Todos los desarrollos de Sports Interactive desde 1995

ESTÁ DESARROLLANDO...
Football manager 2006

SUS PELÍCULAS FAVORITAS...
De *Trainspotting* a *Dumbo*, pasando por las de Kevin Spacey

ADORA DE SU TRABAJO...
Las partidas de *Football Manager*

Y DETESTA...
No ser todo lo bueno que debería

UN JUGADOR DE FÚTBOL QUE FICHARÍA...
Adriano, del Inter

Y UNO DESCONOCIDO...
Hatem Ben Arfa, del Lyon

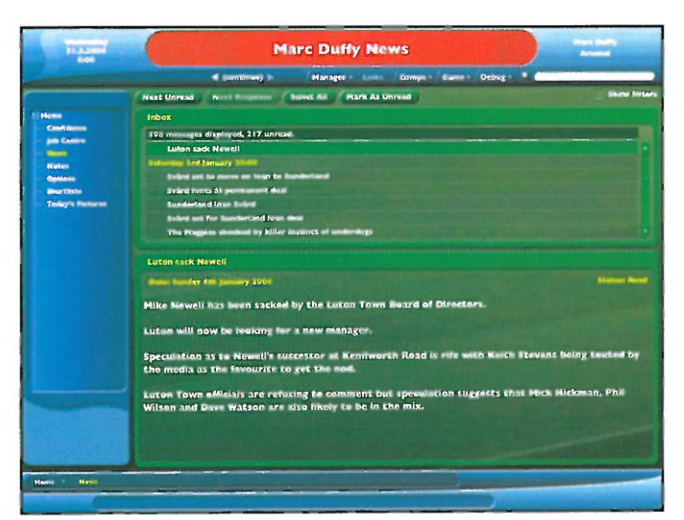
¿FIFA O PRO EVOLUTION?
Pro Evolution (el 3, no el 4)



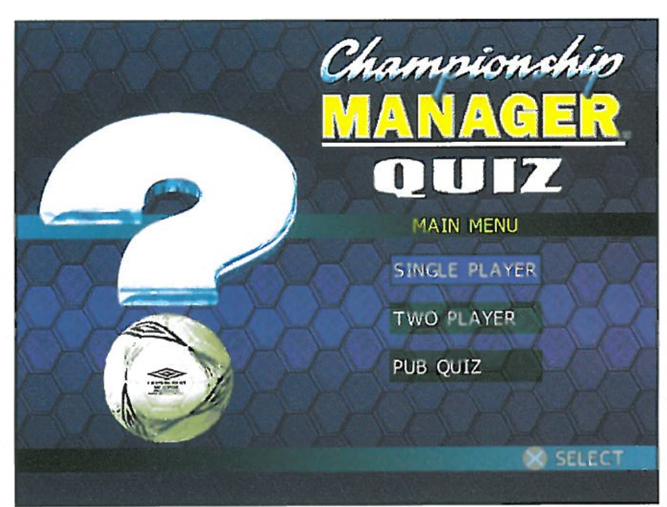
***NHL Eastside Hockey Manager*es la gran apuesta para el mercado norteamericano.**



***Championship Manager 2003-2004* supuso un salto de cualitativo a nivel visual.**



Football Manager 2005 **es el primer juego de Sports Interactive aparecido tras el acuerdo con Sega.**



CMQuiz **era un juego consolero sólo apto para "freaks", con cientos de preguntas sobre el deporte rey.**

Football Manager 2005 también ha tenido ventas extraordinarias en sus primeros meses. Tanto que incluso ha superado (en el Reino Unido, por supuesto) a *Los Sims 2*.

Miles Jacobson empieza a aparecer en portadas de revistas económicas y ya le han otorgado varios premios al hombre de negocios del año. Es ahora cuando recuerda las palabras de su madre: "Creo que por fin ha llegado el momento de pensar que esto de las maquinitas es un trabajo serio".

Miles Jacobson: "Compré mi primer ordenador para poder hacer de beta tester"

JUGAR Y GANAR

Pero el gran éxito negociador de Jacobson tal vez sea haber llegado a un acuerdo de distribución con Sega después de que se rompiese su relación de varios años con Eidos. Entre las cláusulas pactadas, figura la obligación de ceder un porcentaje de las ventas a causas benéficas. "Llevamos varios años colaborando con pequeñas ONG como Warchild, que intenta evitar que los niños de países subdesarrollados acaben yendo a la guerra. No hay nada peor que la imagen de un niño de diez años con un fusil en la mano. Ahora estamos trabajando en Irak y en la República del Congo, donde iré este verano para aportar mi granito de arena y controlar que todo va bien".

En Inglaterra, *Football Manager* es todo un fenómeno sociológico. Lo juegan los abuelos con sus nietos, los programas deportivos de la televisión lo utilizan para comprobar estadísticas y analizar jugadores, tiene beta testers de lujo, como el cantante Robbie Williams o jugadores de la Premier League (John Terry, capitán del Chealsea, por ejemplo)... Según Jacobson, hay varios factores que ayudan a mantener este éxito: "En primer lugar, la jugabilidad, que es el futuro de los juegos. Se le da demasiada importancia a los gráficos". Y sobre todo, "la increíble comunidad de jugadores que nos ayuda a mejorar día a día. Siempre escuchamos y valoramos todas las sugerencias que nos hacen a través de nuestra página web... Al fin y al cabo, son ellos los que jugarán".

Con la idea de mantener vivo este canal de contacto permanente con los usuarios, Miles Jacobson impulsó medidas tan originales como el reciente concurso "Tu cara en Football Manager". Todos los usuarios que lo deseaban podían mandar su foto al e-mail de Sports Interactive y, con un poco de suerte, aparecían en *FM2005* como jugadores regenerados (son los jugadores no reales, creados por el juego). Miles comenta que "la iniciativa ha sido un éxito rotundo. Además, nos divertimos un montón seleccionando las 10.000 fotos... Sin duda, es muy posible que lo volvamos a hacer en futuras ediciones".



Out of the Park Baseball **es el primer juego de béisbol que desarrolla Sports Interactive.**

Actualmente, aparte de recoger premios, Miles Jacobson se dedica en cuerpo y alma a la próxima entrega de *Football Manager*, la edición de 2006, y supervisa el progreso de los otros dos proyectos en marcha: los nuevos *NHL Eastside Hockey Manager* y *Out of The Park Baseball*.



Championship Manager 4 **batió todos los récords de ventas en el Reino Unido.**

BANDEJA DE ENTRADA



Aunque cueste creerlo, **la gran cantidad de cartas elogiosas** que hemos recibido casi **hace que se nos salten los colores**. No los publicamos todas porque, como decía el ínclito José María García, **el halago debilita**. A partir del mes que viene, **seguro que empiezan a llovernos palos**.

Lo que persiste

Hace cosa de un mes que empecé a jugar a *World of Warcraft* junto a un grupo de amigos. Lo tenía claro, soy un seguidor de Blizzard desde aquel ya famoso *Warcraft*. No me he perdido nada: *Diablo, Starcraft, Diablo II* y todas sus respectivas expansiones han pasado por mi equipo. Me esperaba algo bueno con *WoW*, pero lo que han conseguido supera con creces las expectativas. Hay algunos puntos negros, como el tema de la traducción al español o las posibilidades reducidas a la hora de darle apariencia a tu personaje, pero es una obra maestra. La historia engancha desde un principio, la música y el sonido acompañan, los gráficos son espléndidos y respetan la estética de los juegos anteriores de esta saga. Desde aquí os animo a que lo compréis, y quiero indicaros que son muchos los jugadores españoles. Nosotros jugamos en el Guild RPGSPAIN, en Aggramar (estilo de juego normal). Espero veros pronto por las tierras de Azeroth.
Sergio Merino (e-mail)

Trasladamos tu invitación a los lectores, porque nosotros ya llevamos una temporadilla patrullando por esos servidores repletos de escoria orca. Sobre todo Sánchez, Pita y Masnou, que desaparecen incluso en pleno cierre, abducidos por ese persistente mundo de luz, color y mandarinas.



I de independencia

Acabo de leer el editorial de vuestro segundo número y quiero deciros que me parece perfecto. Estoy más que harto de leer revistas en las que todos los juegos son perfectos. O, mejor dicho, en las que los juegos son "muy" perfectos si los distribuidores están dispuestos a pagar por la publicidad encubierta de sus productos. Cuando desapareció *Game Live*, se fue la única revista que juzgaba los juegos según su valía y no según pactos secretos con los editores de software. Así que os podréis imaginar mi alegría cuando me enteré de vuestro regreso. Por esa razón me encantaba la antigua revista y me gustaría que siguiese siendo igual en esta nueva etapa. Si algo os ha caracterizado durante estos años ha sido vuestra independencia... Si seguís en esta línea y no cedéis a las presiones que estarán intentando ejercer sobre vosotros, os aseguro que aquí tenéis a muchos incondicionales.
Sergio Salvatierra (e-mail)

Muchas gracias por tu apoyo. Aun así, nos gustaría introducir un pequeño matiz. Nuestro editorial era más bien una reflexión en voz alta. Hablábamos de algo que está pasando y que nos parece perjudicial para el conjunto de la industria de juegos, pero tampoco queríamos calzarnos el disfraz de héroes solitarios de la independencia y señalar con el dedo a las compañías distribuidoras y el conjunto de la competencia. Nos consta que no somos los únicos que intentan hacer bien su trabajo. Dicho esto, suponemos que si alguien se dio por aludido en nuestro editorial será porque tiene motivos para ello.

Pequeña catástrofe

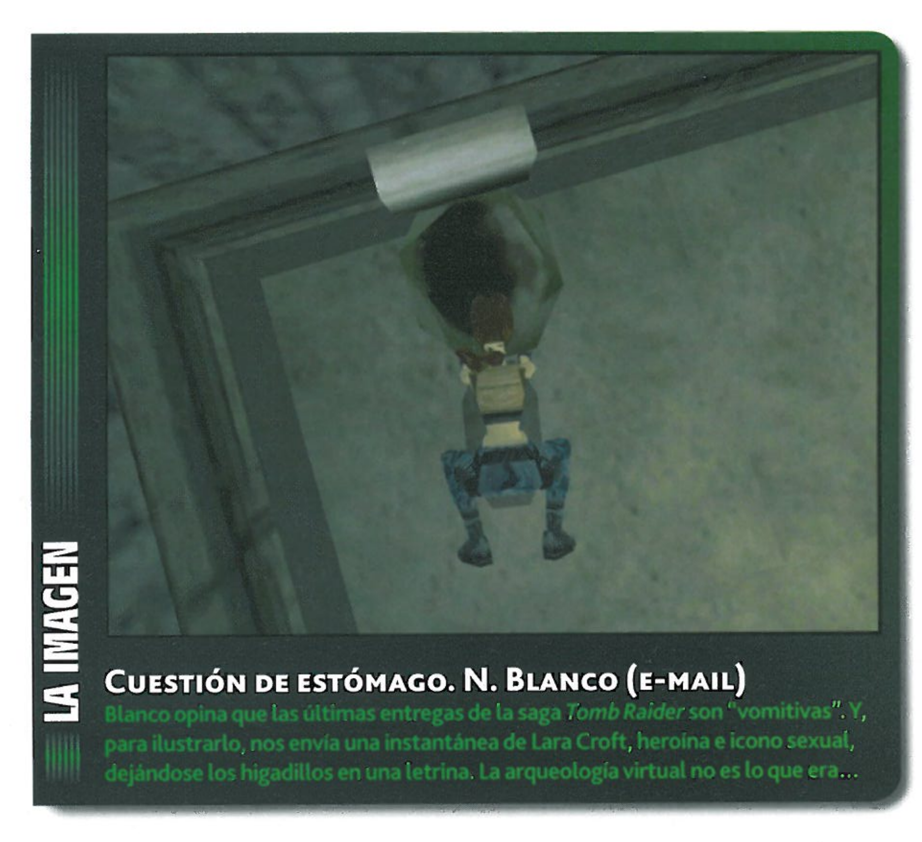
Os escribo este *emilio* por un tema peliagudo y bastante complejo. Acabo de morder el anzuelo y comprarme el que vendían como mejor simulador espacial de todos los tiempos, *X²: La amenaza*. Aparte de que las primeras horas de juego se me hicieron algo aburridas, lo que me ha pasado con él es casi de *Poltergeist*. Me explico: ya sabéis que hay que jugarlo

LA CARTA DEL MES

Con o sin acción

Una cosa que me gustaba de la desaparecida revista *Game Live* es que sus redactores (en fin, vosotros) siempre creyeron en el futuro de las aventuras gráficas. Os llamarán románticos, pero alguien tiene que decir que no todo van a ser juegos de acción y de estrategia en tiempo real. Las viejas fórmulas pueden tener vigencia, por qué no. Aunque es curioso que para sobrevivir tengan que desvirtuarse. Me explico: las aventuras son una especie de alternativa a la acción, pero la receta para que se vendan, para que no desaparezcan, es añadirles... acción. Eso va a hacer el futuro *The Longest Journey 2* y parece también que el próximo *The Westerner*. En fin, que parece que las aventuras no tienen el menor futuro a menos que los personajes se líen a tiros tras recitar sus dos o tres líneas de diálogo, ¿no? Pues qué pena.
Juanra Cueto. Madrid

Suponemos que Masnou, nuestro aventurero de guardia, suscribiría tus palabras. Él siempre ha creído que las aventuras gráficas pueden evolucionar manteniéndose "puras", y le duele en el alma que las secuelas de sus juegos favoritos introduzcan elementos de acción un poco con calzador para mantenerse a flote. Sin embargo, los dos juegos en desarrollo que tú citas sí merecen un voto de confianza. Si el cóctel funciona y los elementos están bien integrados, atraerán a un nuevo tipo de público sin por ello perder calidad, ¿no? Pues eso no puede ser malo...



Cuestión de estómago. N. Blanco (e-mail)

Blanco opina que las últimas entregas de la saga *Tomb Raider* son "vomitivas". Y, para ilustrarlo, nos envía una instantánea de Lara Croft, heroína e icono sexual, dejándose los higadillos en una letrina. La arqueología virtual no es lo que era...

con el CD en el lector. Pues bien, los tres primeros días no pasó nada. A veces el lector iba lento y el juego no era del todo fluido, pero se podía jugar. Al cuarto día, intento entrar a partir de una partida guardada y me encuentro con la sorpresa de que el lector no reconoce el CD (original, por supuesto). Por si las moscas, desinstalo el juego del todo y intento cargarlo de nuevo en el disco duro... Nada, no reconoce el CD, como si no hubiese nada en el lector. Lo pruebo en casa de un amigo y, sorprendentemente, va como un tiro, por lo que entro en el foro oficial de Ludisgames y planteo mi problema. Me tratan como a un lerdo novato, ("limpia el CD, que estará sucio"), pero al final descubro que el sistema de protección anticopia acaba resultando incompatible con "determinadas marcas de lectores de uso minoritario". En fin, eso se avisa, ¿no? Para colmo, me ha desconfigurado el lector y en el foro me sueltan que "son riesgos de comprar juegos, no hay forma de asegurar el uso correcto en todos los sistemas operativos del mercado". ¿Por qué se permiten el lujo de sacar una chapuza así al mercado? ¿No tendría que ser ilegal vender material que pueda dañar directamente tu equipo tan solo por usarlo? Mi único "error" fue no tener una unidad lectora compatible.

Jaime Adrover (e-mail)

Lo que nos cuentas suena un poco raro. Sí es cierto que a veces los sistemas de protección antipiratería pueden generar incompatibilidades o incluso bloquear el acceso al producto. Pero lo de desconfigurar el lector no lo habíamos oído nunca. Investigaremos.



Que no se pasen de listos

Me he fijado que la mayoría de los análisis de juegos tipo *Call of Duty*, *Far Cry* o *Halo* que se publican últimamente inciden en lo mismo: la pobre inteligencia artificial de los enemigos. Tal vez estos tres ejemplos que he puesto no sean los más significativos, porque los he probado los tres y no he tenido queja, pero supongo que ya os imagináis a qué me refiero. Supongo que debe ser muy difícil intentar que la IA de un juego sea cien por cien realista, puesto que existen muchos factores a tener en cuenta.
Por eso, me sorprende que en vuestro análisis de *Star Wars: Republic Commando* se destaque la buena IA de tus compañeros de equipo y, en cambio, no se diga lo mismo de la de los enemigos. No tiene lógica. Si tus compañeros son buenos, los enemigos deberían serlo también, porque las pautas de comportamiento son más o menos las mismas. Tal vez lo han hecho intencionadamente para que el juego no resulte demasiado difícil.
Comprendo que hay que buscar un equilibrio. Los juegos no pueden ser cien por cien realistas porque no se trata de lecciones sobre tácticas militares, sino de un pasatiempo. Así que se trata de que no aburran por demasiado técnicos y difíciles pero tampoco por ilógicos y muy fáciles. Debería haber un término medio, una inteligencia artificial que diera facilidades sin que estas vayan en detrimento de la calidad. Y sin olvidar que un juego no es sólo su inteligencia artificial.

Edgar Frías (e-mail)

Acabas de sintetizar en un puñado de líneas el gran dilema de muchos programadores de juegos de acción. Lo que dices es lógico: si saben programar una soberbia inteligencia artificial aliada, podrían aplicar los mismos parámetros a la enemiga. Pero sí, buscan un equilibrio. Ya se sabe que, en teoría, casi todos aspiramos al juego de acción táctica más preciso y realista posible. Pero si alguien lo hiciera, ¿seríamos capaces de jugarlos o nos hartaríamos de él tras unas horas dándonos de bruces con el muro del realismo extremo?

Sin perdón

Hace unas semanas fui a mi quiosco habitual y vi una revista que me resultaba familiar. El diseño me recordaba a una gran publicación que, desgraciadamente, desapareció de la noche a la mañana. Como era el número uno y se permitían el lujo de regalar *Giants* en DVD, me la compré. Al abrirla y leer los nombres de los que la escribían, ya no me quedaron dudas: que si un tal Navarrete que va de jefecillo, un tal Pita, otro de apellido Masnou, etc. La verdad es que no pude evitar una sonrisa contenida y cierto nerviosismo fácilmente superable tras empezar a leer y descubrir que la esencia de aquella antigua revista se mantenía intacta.
Menos mal que ha vuelto el buen periodismo al mundo del software lúdico y cada mes estaréis en el quiosco diciendo lo que vale la pena comprar y lo que no es oro aunque reluzca y te quieran vender como tal. Vuelve el periodismo riguroso e incisivo que no se casa con nadie, que simplemente dice la verdad. Permitidme, eso sí, que señale un pequeño *bug* en vuestro número uno: en el



texto de *Playboy: The Mansion*, decís que Ted Danson era el protagonista de *El escándalo de Larry Flint*. ¿No os estaríais refiriendo a Woody Harrelson? Bueno, nadie es perfecto, como dirían en *Con faldas y a lo loco*.
César (e-mail)

Cierto. Al plumilla responsable de ese grosero error le pasó por la mente una escena de *Cheers*, esa serie en la que Ted Danson y Woody Harrelson compartían barra en un bar de Boston. El resto es cosa de la dislexia... Y modere usted sus encendidos elogios, caballero, que tampoco es para tanto y va a conseguir que nos ruboricemos.

Uno que discrepa

Este mensaje es una declaración de intenciones: me gusta más *Doom 3* que *Half-Life 2*. Ya está, ya lo he dicho. Ahora dejen de llevarse las manos a la cabeza y déjenme explicarme. Ha habido un amplio consenso en considerar que *Half-Life 2* es un gran juego, casi el mejor de la historia. A su vez, *Doom 3* ha sido tan alabado como denostado. Vale, *Half-Life 2*, como juego en sí, es bastante mejor que *Doom 3*. Mejor diseñado, mas variado, con una inteligencia artificial y una física superiores, con gráficos igualmente vistosos e incluso mejor aprovechados, argumento mucho más elaborado, personajes mejor diseñados... En fin, que es mejor juego.
Ahora bien, eso a mí no me dice nada. Lo que más me importa en un juego es que me divierta, que me lo pase bien jugando. Y creo que, en ocasiones, no hace falta tener una obra maestra entre manos para que uno pase un buen rato.
Esto ocurre no sólo en los videojuegos, sino en casi todas las formas de expresión artística (considero a los videojuegos un arte). El cine es un buen ejemplo: *Independence Day* no es una buena película, y me lo pasé pipa viéndola. *2001 Una Odisea en el espacio*, en cambio, es una grandísima película, pero casi me duermo viéndola. Por eso, a pesar de que *Half-Life 2* es mejor juego, si tengo que elegir, prefiero *Doom 3*. Sé que esta opinión no es común, y por eso quiero dejar constancia. Además, la mayoría de las críticas que se le han hecho al juego de Carmack y compañía, en mi opinión son infundadas si se conoce la intención de los autores.
Se le critica principalmente un diseño pobre, impropio de los tiempos que corren. Matar, matar y poco más. Es cierto pero, ¿a quién le sorprende? Los desarrolladores siempre dijeron que su intención no era otra que volver a traer a los jugadores la experiencia del *Doom* original, pero con un motor actualizado. Ni más ni menos. Así que no es justo criticar a un juego por no hacer algo que nunca prometió ni pretendió hacer.
Jon Zorita (e-mail)

Hemos tenido que cortar drásticamente tu carta, que era larga como una noche polar o una partida de *Black & White*. Al menos, queda más que clara la idea principal: que discrepas de la opinión mayoritaria y apuestas por un tipo de juego al viejo estilo, más basado en la inmediatez y en la diversión instantánea. Queda dicho.

EL CONTRAPUNTO

¿Demasiado fácil?

Quería hacer una reflexión sobre el juego de rol *Caballeros de la Antigua República II*. En casi todas las publicaciones (incluida la vuestra), el juego ha recibido una calificación de 9 o superior. No voy a rebatir esta puntuación, entre otras cosas porque es el único juego de rol para PC al que he jugado. Sólo quiero saber si os parece o no criticable en un juego de rol que una persona sin ninguna experiencia en este género, como yo, pueda completarlo sin la menor dificultad. No me interpretéis mal, no quiero echarme flores, supongo que a muchas personas les habrá parecido un juego demasiado fácil.
Si te dedicas a explorar el escenario concienzudamente, hablas con todos los personajes, completas muchas misiones secundarias (muy fáciles todas ellas) y matas a tantos enemigos como sea posible, ningún combate te pondrá en un aprieto. Y esto es precisamente lo que me ha pasado: me he dedicado a desarrollar a mis personajes todo lo posible, a mejorar mis armas y a conseguir objetos importantes, esperando siempre a los enemigos que más adelante se suponía me iban a poner las cosas difíciles, pero nada. Completé el juego sin haberme encontrado en ningún momento un rival mínimamente digno para mis personajes. Así pues, os lanzo una pregunta: si *Caballeros de la Antigua República II* es uno de los mejores juegos de rol de la historia, ¿no está fallando algo en el género?
Luay (e-mail)

Tal vez, pero la dificultad no tiene por qué ser el principal criterio a la hora de valorar un juego. La pregunta es más bien si después de explorar hasta el último rincón, desarrollar tu personaje al máximo y completar hasta la última búsqueda secundaria te has divertido o no. Si es que no, el rol no funciona (al menos no para ti). Y si es que sí, pues eso, que será que el rol (el buen rol) te gusta.

Así se hace

Tras las primeras partidas de *Brothers in Arms*, me he llevado una grata sorpresa. Bueno, me he llevado varias porque es un juegazo, pero hay algo que destaca: la localización. Me gustan los juegos bien ambientados, y en ese sentido me decepcionó un poco *Call of Duty*. Es cierto que las armas y las explosiones parecían reales, pero no habían gritos llenos de tensión, órdenes tajantes a toda velocidad ("¡Nos están tiroteando! No es momento de bromas"). Así, toda la tensión se va a hacer puñetas. Mi teniente me hablaba como si estuviera de picnic, con un tono de voz tan bajo y flemático que parecía que la guerra no iba con él.
Con *Brothers in Arms*, esto no pasa. Se respira un clima de tensión muy realista. Tanto que incluso acongojan los lamentos de los heridos. En cuanto tomas tierra en paracaídas, ya se oye la

respiración entrecortada del protagonista. Y se nota que las voces han sido dobladas por profesionales (alguna de ellas las recuerdo de series, como la del agente Mulder de *Expediente X* y alguna de los de *Hermanos de sangre*). Esto me hace sentir que de veras me encuentro en un campo de batalla. Aplaudo la labor de los responsables de localización. Para mi sorpresa, encontré esta web http://aguamassmedia.com/diario/index.htm en la que se habla de cómo fue el trabajo de estos buenos profesionales y los muchos problemas que encontraron. Incluso comentan que no se les cedió una copia original del juego para ir trabajando y que esta forma de trabajar es muy frecuente. Luego pasa lo que pasa...
Joel Panadero (e-mail)

Pues sí, justo es reconocer cuando un trabajo está bien hecho. Sobre todo si se trata de la localización de un juego, un tipo de tarea que con frecuencia suscita críticas de los usuarios. Y coincidimos contigo en que *Brothers in Arms* recrea muy bien la atmósfera bélica.



Una de amor

Menudo panorama. Cómo esta el patio, nada volverá a ser igual que antes. No encuentro una revista de videojuegos que me convenza ni a la de tres... La que me toca soportar ahora (porque la compraba hace 15 años, cuando no había otra, hasta que me harté hará unos 14) parece que ha contratado a Leticia Sabater para redactar artículos. No lo soporto.
¿Por qué demonios tuvo que cerrar *Game Live PC*? La encontré un día por casualidad y la acabé comprando. Mira, me dije, una nueva. Qué casualidad: justo ahora, que acabo de comprarme un PC, sale una revista de juegos de PC. El precio de lanzamiento no está mal. Por probar, no pierdo nada.
Y ya no falté a la cita ni un solo mes. La compré durante cuatro años, hasta que un día, sin mediar palabra, ni una sola discusión, me abandonó, igual que me enamoró, sin previo aviso. Bien es cierto que vi por algunos foros de Internet una carta de despedida, bien es cierto que los trabajadores no tenían la culpa de nada, pero no me podía creer que mi revista me abandonase así, por carta, y de refilón. Como si te llama tu novia despuées de cuatro años juntos y te dice por teléfono que no quiere verte más. Una putada.
Meses mas tarde, cuando me disponía a seguir siendo un borrego y comprar mi nueva dosis de Leticia Sabater, la vi. Estaba medio escondida en el quiosco, pero tenía algo familiar, algo que me recordaba profundamente a mi antiguo amor. No lo podía creer, incluso me pellizqué por si estaba soñando, pero las miradas del quiosquero, como diciendo qué hace el tío raro este, me devolvió a la realidad. No, no estoy soñando.
PC Life es mi nuevo amor. Mi antiguo amor. Es ella, pero con vestido nuevo, nuevo color y corte de pelo y nuevo maquillaje. Y hay que ver qué guapa está. Sigue igual de maravillosa. No dudo en llevármela a casa y ojearla impaciente. No hay duda, conozco los nombres e incluso lo reconocen y lo aclaran por si aún queda algún resquicio (hace rato que desapareció la sombra). Siguen con sus comentarios mordaces e irónicos, sin caer en el *teletubismo*. Si hay que ponerse serios, también se hace. Pero poco, por favor, que esto habla de juegos y los juegos son para divertirse. Rigor sí, pero la corbata que se la ponga otro.
ACME (e-mail)

Palabra de honor: ésta es la última carta de este estilo que publicamos, no sea que a esta sección se le disparen los niveles de azúcar. De ahora en adelante polemizaremos y hablaremos de juegos y no de nosotros. Se acabaron los abrazos y las declaraciones de amor.

Buen intento

Tengo una copia original de *Half-Life 2*. Un compañero mío no tiene dinero para comprarse uno. "¿Y a nosotros qué nos importa?", os preguntaréis. Pues nada, sólo quiero preguntaros qué pasaría si mi amigo se instalase el juego en su PC y se conectara con la cuenta de Steam que tuvo que hacer para jugar la demo. Supongo que no pasaría nada, ¿no? No estaríamos pirateando nada, sólo instalando un juego original. ¿Funcionaría?
David Perramon. Girona

Pues no, no funcionaría. Tu amigo podría instalarse el juego sin problemas (y sin hacer nada ilegal), pero no podría jugarlo. Para ello deberías permitirle utilizar tu cuenta de Steam, así que nada de utilizarlo los dos simultáneamente.

El retorno

Sin palabras. Así me quedé cuando vi de reojo una revista que me atrajo tanto hacia el cristal del quiosco que incluso noté cierto regusto a vidrio añejo en las papilas gustativas. Apareció cierta "mosca" que decía ser de "Tras la Oreja" que me hizo pensar en que el logo y el nombre se parecían mucho al de otra revista de juegos que nos dejó huérfanos en diciembre ("y al tercer mes más uno, resucitó").
Pago lo que cuesta (por cierto, es un euro menos), quito el plástico, dedico un segundo a deslizar el pulgar por las hojas. Antes de leer los nombres de la plantilla de la revista ya sabía que los Reyes Magos habían hecho realidad mi deseo, sólo que un poco tarde. El caso es que yo esperaba dos números de *Game Live* el mes de diciembre y no apareció ninguno, parece que queríais tomaros unos meses de vacaciones (algún día tal vez nos enteremos de lo que pasó con cierta editorial).
Tengo que confesaros algo: el día antes de ver *PC Life* en el quiosco, estuve tan a punto de comprarme otra revista... que lo hice. La luz me atrajo justo 24 horas antes, pero ya me he curado y he vuelto al Lado Oscuro, con su sarcasmo, sus críticas irreverentes, decepciones y polémicas. Espero que vaya para largo, ya que (como os dije en la *GL* número 17) esta revista engancha más que los cacahuetes.
Ricardo Merlos. Granada

Gracias por tu fidelidad. Con medio millón de lectores entusiastas como tú, dominaríamos el mundo. Lo de la editorial de que hablas no tiene el menor misterio: fue a la quiebra porque acumuló deudas millonarias que nada tenían que ver con nuestra revista. Nuestra anterior revista no pudo sobrevivir a la debacle, pero aquí tienes *PC Life*.

A TODA MÁQUINA

Una de OpenGL, otra de sonido envolvente **y una de discos duros** remolones. **Problemas no faltan, aunque** coincidirás en que **más grave es la crisis de abastecimiento** de agua que se espera para este verano. Así que **échale paciencia y,** si tienes alguna duda, **pregúntanos a nosotros**.



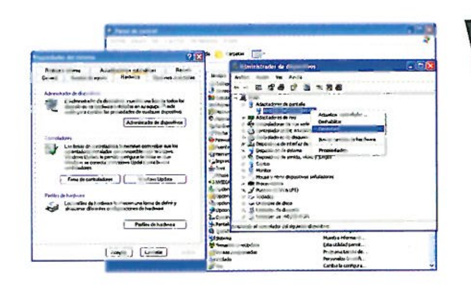
Caballero OpenGL

Soy un fanático de los juegos de *Star Wars*, ya sean de rol, estrategia, acción o cualquier otro género conocido. Hace poco, me prestaron *Jedi Knight II: Jedi Outcast*. Cuando iba decidido a ejecutar el juego, un mensaje me indicó que no podía cargar el subsistema de OpenGL. Supongo que si no me funciona *Jedi Knight II* tampoco me funcionará el *Jedi Academy*, así que me pregunto si me podríais dar alguna solución para que estas dos magníficas obras de arte me funcionen. ¿Sería mucho pedir que dejarais de dar con el CD de extras el DirectX 9.0, que ya lo tiene todo el mundo, y lo sustituyeseis por el OpenGL 2.0, que es un bien más escaso?
Guillem Serra (e-mail)

No incluimos en nuestro DVD un paquete de instalación de OpenGL porque 1) no existe como tal y 2) no es necesario. Los controladores de tu tarjeta gráfica ya incluyen las librerías de OpenGL que necesitas. Si un juego te crea problemas, reinstala los controladores y consulta las propiedades avanzadas de la tarjeta para asegurarte de que el modo en que se está ejecutando OpenGL es el adecuado para este caso concreto.



Refresco de pantalla



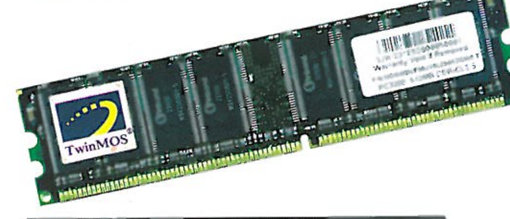
Tengo un AMD 2200XP con 512 MB de RAM. Me pasé de Windows 98 SE a Windows XP con el Service Pack 1 y cambié mi GeForce 440MX por una GeForce FX 5700LE. Ahora todo mi equipo está actualizado a la última (DirectX, controladores...), pero algunos juegos me siguen dando muchos problemas. Lo observé por primera vez con *Return to Castle Wolfenstein*, que me funcionaba a la perfección con la 440MX. Ahora, la velocidad de refresco de pantalla se ha ralentizado hasta extremos intolerables. Me ha pasado más o menos lo mismo con otros juegos. Incluso es peor con *Deus Ex: Invisible War*, que me deja de funcionar en cuanto aumento la resolución por defecto. He observado que los juegos que funcionan bajo Direct3D no dan ningún problema y que todo esto me pasa cuando entra OpenGL por medio. ¿Tenéis alguna idea de dónde puede estar el problema? ¿Puede haber alguna incompatibilidad entre las GeForce FX y AMD? ¿Me desaparecerían los problemas si juego bajo Windows 98?
Johan Huizinga (e-mail)

Es muy probable que exista un conflicto entre los controladores de la tarjeta antigua y la nueva, sobre todo si primero instalaste el sistema operativo y cambiaste después la tarjeta gráfica o si no formateaste el disco antes de instalar Windows XP. Si es el caso, debes arrancar el ordenador en el modo a prueba de fallos (pulsa F8 durante el arranque) y desinstalar el controlador (Panel de control – Sistema – Administrador de dispositivos – seleccionar el dispositivo a desinstalar – Acción – Desinstalar). Una vez hecho, reinicia la máquina para que Windows detecte la tarjeta y proceda a instalar los controladores. Utiliza la instalación manual. Puedes utilizar nuestro DVD en el que incluimos la última versión disponible certificada (Forceware v71.84). Una vez hecho esto, el juego debería funcionar sin problemas. Lo de la incompatibilidad entre la tarjeta y el procesador puedes descartarlo.

Las 16 que faltan

Cuando compré mi equipo, en junio de 2004, su memoria DDR era de 128 MB. Hace poco, cuando consulté el programa EAsy Info (de Electronic Arts), me indicaba que ya sólo dispongo de 112 MB. Es decir, que faltan 16 MB. Quería saber si es algo grave y cómo podría arreglarlo. Mi equipo es un AMD Athlon XP 2500 a 1,83 GHz.
Federico Allocati (e-mail)

Es algo normal, ya esos 16 MB de memoria son los que se reserva el sistema operativo para poder funcionar correctamente. El resto queda disponible para las demás aplicaciones. Lo importante es la cantidad de memoria que se te indica cuando pones en marcha el ordenador. También puedes comprobar que esta cifra es correcta una vez dentro del entorno Windows yendo al Panel de control y seleccionando la opción Sistema.



Carga lenta

Desde hace algún tiempo noto que mi ordenador va lento, sobre todo a la hora de abrir archivos y programas. Tengo un Pentium 4 a 2,8 GHz, 512 de memoria RAM y una tarjeta Radeon 9700. Creo que mi equipo no debería tardar mucho en abrir un documento o una aplicación. ¿A qué puede ser debido?
Pedro Luque (e-mail)

Puede tratarse de un problema de disco duro. Si has instalado y desinstalado muchos programas o paquetes grandes de datos, es posible que tengas el disco muy fragmentado. Utiliza la herramienta de desfragmentación (Accesorios - Herramientas de del sistema - Desfragmentador de disco). No está de más que compruebes que las casillas

DMA del disco están activadas. Para ello, selecciona la opción Sistema dentro del Panel de control. Ve al Administrador de dispositivos y, una vez en él, a las unidades de disco. Selecciona el disco duro y haz clic en el botón derecho del ratón para acceder a Propiedades. La casilla debería estar activada. También puede resultar útil limpiar el registro de Windows, algo que puede hacerse utilizando la herramienta RegClean. Es muy fácil de usar y se puede bajar desde la propia página web de Microsoft. En general, un buen mantenimiento contribuye a que el equipo funciona de manera más fluida.

Formato BTX

Hace tiempo leí un artículo sobre el formato de placas base BTX en el que se decía que iban a ser implantadas masivamente en 2004. Ahora que me gustaría renovar mi ordenador sigo sin encontrar placas en ese formato. No me importa dejarme algo de pasta extra si con ello consigo una máquina con una alta esperanza de vida, pero no estoy muy seguro de si debo apostar por una placa base ATX o BTX. ¿Qué ventajas tienen estas últimas y por qué siguen siendo tan difíciles de encontrar?
Jorge Campillo (e-mail)

Hace un par de años parecía que el nuevo bus PCI-Express iba a hacer que los fabricantes de placas abandonasen el formato ATX y se pasasen al BTX. Este nuevo formato redistribuye los componentes colocando el procesador en el centro de la caja, más alejado de la fuente de alimentación. El despegue definitivo del BTX se ha retrasado, pero puede acabar produciéndose este año. Aun así, ya sabemos que tardará en desplazar a las placas ATX, ya que éstas se están adaptando e incluyen ahora el PCI-Express.

Frío líquido

Dispongo de un ordenador equipado con un procesador Pentium 4 a 3,2 GHz. Hace poco me compré una tarjeta gráfica Club-3D Radeon X800XL, con lo que mi ordenador hace ahora más ruido que nunca. He pensado en pasarme a la refrigeración líquida. ¿Es muy caro y difícil instalar un sistema de este tipo?
Óscar Ponce. Barcelona

De entrada los disipadores térmicos pueden ser internos o externos. Estos últimos son más eficientes, pero también resultan más caros y requieren elementos adicionales. Así pues, parece más recomendable apostar por un sistema interno. Primero debes decidir si quieres refrigerar el procesador, la tarjeta gráfica o las dos cosas a la vez. En el primer caso, el Thermaltake BigWater puede ser una buena solución, aunque hay muchas otras adaptadas a todo tipo de necesidades y presupuestos. Instalar un sistema de éstos no es complicado. Lo más importante es asegurarse de que los disipadores están en buen contacto con los procesadores y que no hay fugas de líquido.

Serigrafía fácil

Leí vuestra noticia sobre la tecnología LightScribe. Sin duda, es una solución perfecta para que los usuarios puedan disponer de la posibilidad de rotular sus CD y DVD con algo mejor que el rotulador indeleble o las etiquetas de papel. Lo que no me quedó claro es si todas las grabadoras pueden serigrafiar un disco LightScribe.
Paco Tormes (e-mail)

Pues no, no todas pueden hacerlo. De momento, la HP DVD640i es de las pocas grabadoras que disponen de esta tecnología, aunque BenQ ha anunciado que su modelo DW1625 DVD ReWriter también va a incorporarla. El programa de grabación Nero ya tiene una actualización para permitir serigrafiar los discos LightScribe. Sin embargo, es previsible que el resto de fabricantes no tarden demasiado en adaptar su producto a esta prometedora tecnología.

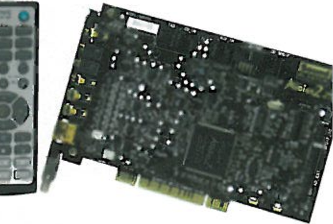


¿Dentro o fuera?

Estoy pensando en renovar mi equipo y una de las dudas que tengo está relacionada con el sonido. Como es lógico, no voy a aprovechar mi vieja SoundBlaster 128: quiero sonido envolvente y de calidad. Mi duda es si apostar por una placa base con el sonido integrado o comprarme una tarjeta de sonido PCI. ¿Cuál es la mejor opción?
Juan Gómez Talavera (e-mail)

Si buscas sonido de alta calidad, debes apostar por una tarjeta PCI, lo que te asegurará 24 bits y 192 KHz tanto en reproducción como en grabación. Además, son eficaces reduciendo ruidos y ofrecen una mayor conectividad con dispositivos externos. En líneas generales, el sonido integrado es algo más pobre. Los C-Media (CMI9761 y CMI9739A) son actualmente los chips más extendidos. Algunos ofrecen soporte hasta los 20 bits, seis canales de audio y una reducción de ruido en torno a los 90 dB. Realtek (ALC 850) alcanza los ocho canales, aunque con sonido de 16 bits. Cualquiera de estas soluciones resulta eficaz a la hora de reproducir sonido envolvente a bajo precio, pero no lo son tanto cuando se trata de grabar sonido de fuentes externas o de conectar un micro. Tú sabrás lo que necesitas y cuánto estás dispuesto a gastarte...





DATOS

ESCRÍBENOS

Bandeja de entrada y A toda máquina son dos foros abiertos a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas o críticas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
Todos los meses, destacaremos la mejor de las cartas recibidas. *PC Life* no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

DEMOS:
- JUICED
- DRIV3R
- GOTHIC II
- PROJECT: SNOWBLIND
- 1944: BATTLE OF THE BULGE
- ROBOTS
- THE BARD'S TALE
- CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS
- TAXI 3: EXTREME RUSH
- ELITE WARRIORS: VIETNAM

PARCHES:
- WORLD OF WARCRAFT V.1.3.0
- ACT OF WAR: DIRECT ACTION V.1.1
- BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 V.1.03
- CHAMPIONSHIP MANAGER 5 V.1.01
- DRIV3R PARCHE 2
- PAINKILLER V1.62 A V.1.64
- SILENT HUNTER III V.1.1
- STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO V.1.00

EXTRAS:
- MODS PARA WORLD OF WARCRAFT
- MOD CS BEIRUT 2
- MOD BULLET TIME
- HERRAMIENTAS FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH
- FONDOS DE ESCRITORIO
- EDITOR DE MAPAS SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.4 (WINDOWS XP Y 2000)
- ATI CATALYST 5.2 (WINDOWS ME)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WINDOWS XP Y 2000)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WINDOWS 98 Y ME)
- QUICKTIME 6.5.2
- DIRECTX 9.0c
- ADOBE ACROBAT 6

DEMOS PARA MÓVILES:
- POYO ADVENTURES
- SABOTAGE
- RESCUE FORCE

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Un DVD variado y equilibrado; eso sí, **con altas dosis de adicción.** Y es que tanto las demos como el juego completo **te harán pasar un buen puñado de horas** pegado al monitor. **Para empezar**, deberás poner un poco de orden en **el mundo de fantasía de *Lionheart*.**

JUEGO COMPLETO

LIONHEART
Legacy of the Crusader

Black Isle suele ser sinónimo de buen rol. Bajo su tutela, la compañía Reflexive Entertainment desarrolló un juego cuya finalidad era aunar las dos corrientes principales del género, el rol "activo" tipo *Diablo* y el más puro, en la línea de *Baldur's Gate*. Al final, aunque la balanza se inclinase más hacia los combates sin tregua, al más puro estilo Blizzard, el resultado es un buen juego de rol, interesante, adictivo y con un primer escenario realmente sugestivo.

Lionheart es un juego de rol atípico, ya que se desarrolla en un contexto fantástico pero, al mismo tiempo, familiar y cercano. Se basa en leyendas y acontecimientos históricos y les aplica una generosa dosis de fantasía y giros argumentales inesperados. La historia tal y como se nos cuenta puede moldearse hasta el infinito, y esas modificaciones dejan amplio hueco para la introducción de elementos como la magia o las criaturas demoníacas.

MALO, MALO

El juego empieza cuando el cruzado Ricardo Corazón de León acaba de derrotar a las tropas de Saladino. Mal aconsejado, Ricardo ejecuta a los miles de prisioneros que ha hecho su ejército. Este acto perverso produce la denominada Disyunción, un fenómeno paranormal que permite a criaturas malvadas y demonios de otros planos entrar en nuestro mundo poniendo en peligro a toda la humanidad. Ricardo, desbordado por los acontecimientos y muy arrepentido, decide pedir ayuda a su gran rival de antaño, Saladino. Juntos salvarán al género humano.



La Iglesia intentará en todo momento tenerte a su lado.

GÉNERO: Rol	
DESARROLLADOR: Reflexive Entertainment	
REQUISITOS: PIII 600 MHz, 128 MB de RAM, 1,5 GB libres en el disco duro, tarjeta gráfica de 8 MB, DirectX 8.1	
INSTALACIÓN: D:\LanguageSelect.exe	

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Tu personaje aparece mucho tiempo después de la Disyunción y la alianza entre moros y cristianos. Es el portador del legado del Corazón de León y debe salvar de nuevo a los pobres terrícolas del ataque de las hordas demoníacas. Empiezas la aventura enjaulado, indefenso y rumbo a la próspera ciudad de Barcelona. La Santa Inquisición ha tomado el control del reino. La magia está mal vista y todo lo relacionado con esas artes es censurado y temido por tus conciudadanos.

Esta parte inicial del juego depara grandes momentos, sobre todo aquellos en los que, con total naturalidad, empiezan a incorporarse a la trama personajes históricos como Maquiavelo, Cervantes, Leonardo Da Vinci... Incluso hacen sus pinitos en la ficción interactiva personajes no tan reales pero igualmente conocidos como ese hidalgo caballero centenario que tan de moda está este año.

El juego basa buena parte de su desarrollo en situaciones de combate desenfrenadas y dinámicas

Una vez hechas las presentaciones y desarrollado el hilo argumental, el juego empieza a apostar por su gran baza: la sucesión de situaciones de combate desenfrenado y dinámico. En cuanto abandonas la Ciudad Condal, esta apuesta empieza a hacerse más evidente. El argumento, el desarrollo, los personajes... todo se desvanece dejando paso al más puro rol de acción "diabólica". Decenas de enemigos, combates desiguales, búsquedas del equipamiento oportuno y, sobre todo, mucha acción. Tu ratón no tendrá tregua después de Barcelona.



Gráficamente, *Lionheart* recuerda a los juegos clásicos de Troika.



Según avanzas, vas consiguiendo habilidades más poderosas.



En Barcelona será donde pases los mejores momentos del juego.

Planteamiento especial

Para tratarse de un juego en el que la acción es muy predominante, llama la atención el cuidado que han puesto sus desarrolladores en la forma que el personaje evoluciona a lo largo de la aventura. Se ha adaptado el denominado sistema SPECIAL. Este método de evolución fue desarrollado por Troika para *Fallout* y usado en la continuación de este juego y en el notable *Arcanum*. De esta manera, la personalización de tu alter ego en el juego es lo suficientemente variada y su desarrollo resulta coherente y equilibrado.

Un punto original del juego consiste en que debes elegir un espíritu para tu personaje mientras lo estás creando. Este ser te acompañará durante la aventura y dispone de personalidad y habilidades propias. Ojo con la elección de este espíritu, ya que una criatura con mal talante puede causarte problemas inesperados.

Vamos, que no dudes que *Lionheart* es un juego interesante. Su original planteamiento y su sensacional puesta en escena posibilitan un grado de inmersión muy alto. Luego llegan los momentos *Diablo* y el juego se convierte en una eficaz máquina expendedora de rol "infernal" que hace las delicias de todos los roleros amantes del clic convulsivo y el espadazo fácil.

El truco

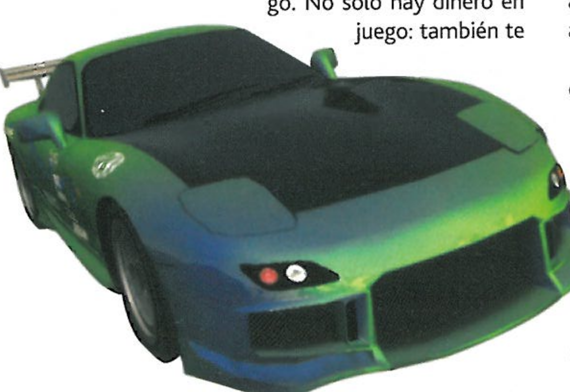
Cada vez que encuentres un cofre, pulsa F9 para grabar la partida y después abre el cofre. Si no te gusta lo que encuentras, carga la partida guardada y vuelve a abrirlo. Cada vez que lo hagas te aparecerá un objeto diferente. Si te aparece un buen objeto, te recomendamos que grabes la partida de nuevo aunque no sea el que andas buscando, ya que quizás sea el mejor que puede salirte.



DEMOS

JUICED

A nadie se le escapa que las carreras de coches tunados están de moda. A pocas semanas de su lanzamiento definitivo, *Juiced* muestra sus cartas con esta demo, en la que accedes a un par de carreras del juego final. La cosa va de acumular dinero y respeto y hacerte con nuevos componentes para que tu coche sea el más fardón que jamás pisó una carretera. Para ir abriendo boca, te enfrentas a un tal TK, un tipo que empezará haciéndote la pelota y luego se jugará la pasta contigo. No sólo hay dinero en juego: también te



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Juiced Games
EDITOR: THQ
REQUISITOS: PIII 933 MHz, 256 MB de RAM, 355 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Derecha: Cursor derecha
Izquierda: Cursor izquierda • **Freno de mano:** B
Óxido nitroso: Mayúsculas

juegas tu reputación. Así que ponte las pilas y deja el apellido de la familia bien alto. Una vez acabada la carrera (no te olvides de ganarla), dispondrás de dinero para reparar los desperfectos del vehículo y comprar algún kit para sacarle unos cuantos caballos adicionales al motor.

Mientras conduces, puedes disfrutar con los detallados gráficos del juego y sus espectaculares luces dinámicas. Unos indicadores en pantalla te ayudarán a calibrar la dificultad de la curva e incluso te invitarán a frenar si estás apurando demasiado. Aprende a utilizar el freno de mano y el óxido nitroso para arañar unos segundos a tus rivales. Ya sabes, a esmerarse, y que la fuerza de la Super 98 te acompañe.

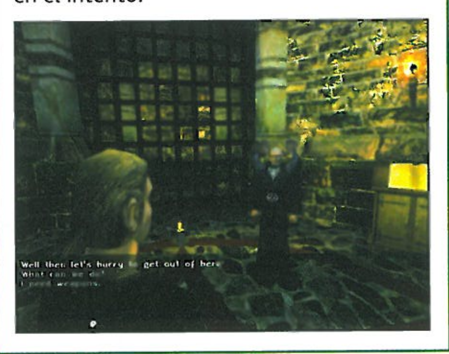
GOTHIC II

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Piranha Bytes
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 256 MB de RAM, 600 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 7.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Acción: Botón izdo. del ratón

En la demo de este juego de rol serás aleccionado por el mago Xardas. Cuando completes tu formación, podrás explorar el castillo y recoger objetos que te serán útiles más adelante. Usando las armas y la magia, vas a ir adquiriendo la experiencia necesaria para salvar el reino de Khonhis, sumido en el caos por la acción conjunta de bandidos y dragones. Suerte en el intento.



PROJECT: SNOWBLIND

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Cristal Dynamics
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 211 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Recargar:** R

Trasládate al Hong Kong del año del Señor 2065 para asumir el control de un soldado de élite forrado de implantes biónicos aún más de élite, el intrépido Nathan Frost. En esta demo puedes acceder a un nivel del juego en el que ya te acompaña tu escuadrón. Así que afina la puntería, no vayas a darle a un compañero que se haya salido de la fila. No te conviene quedarte solo.



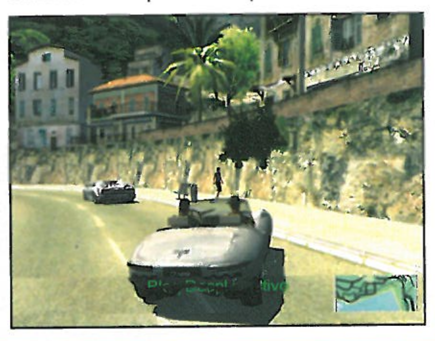
DRIV3R

GÉNERO: Carreras/Acción
DESARROLLADOR: Reflections Interactive
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 256 MB de RAM, 910 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: ´ • **Frenar:** - • **Derecha:** Z • **Izquierda:** X
Sacar Arma: Tabulador • **Apuntar:** Ratón
Disparar: 5 (teclado numérico)

Con bastante retraso, llega a nuestros PC este juego de acción sobre ruedas que ha dejado un regusto agridulce en otras plataformas. En esta demo jugarás en dos de los niveles ambientados en Estambul. Tus objetivos: correr a más de 50 millas por hora para evitar que una bomba estalle en el coche y disparar desde la parte trasera de un camión durante una espectacular persecución.



1944: BATTLE OF THE BULGE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Montecristo Games
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 466 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Más acción bélica en la guerra del 39. Montecristo ha trabajado en una pulcra recreación de batallas reales. Esta demo da acceso a una misión larga y complicada en la que dispondrás de un batallón alemán cuyo objetivo es controlar la ciudad de St. Vith. Las tropas americanas utilizan esta población y su línea férrea para transportar vehículos al frente, así que no te demores. Te esperan con los brazos abiertos.



ROBOTS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Eurocom
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 465 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Acción: M • **Saltar:** Barra espaciadora

En esta demo podrás manejar al robot Rodney en tres niveles que vienen a ser un largo tutorial. Deberás recoger objetos y tuercas y evitar los peligros que acechan. En definitiva, se trata de aprender a manejar a Rodney para conseguir que el Gran Soldador continúe fabricando recambios e inventando cachivaches. Un producto que pondrá a prueba la destreza de niños y adolescentes.



THE BARD'S TALE

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: inXile Entertainment
EDITOR: Ubisoft
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 325 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Interactuar: Ratón • **Adelante:** W • **Atrás:** S
Derecha: D • **Izquierda:** A • **Curar:** R
Bloquear: Barra espaciadora

Asumirás el papel de un bardo burlón y oportunista en este juego que mezcla rol con algo de acción. En la demo, que está en inglés, accedes al nivel de Mountain Tomb y puedes ejercitarte en el sistema de conversaciones del juego, que permite alternar amabilidad y provocación. Eso resta linealidad al juego al abrir todo un mundo de posibilidades de lo más imprevisibles.



CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Mithis Games
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 300 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Acción: Botón izdo. del ratón
Inventario: Barra espaciadora

Los animales de este juego se enfrentan por el control de cuatro gemas que otorgan poder infinito. Tus brutales animalitos utilizan puntos de acción y recurren a trastos del inventario para noquear al enemigo. La demo es multijugador, pero utiliza el sistema de turnos en un mismo ordenador, así que puedes jugarla aun en el caso de que no tengas contrincante.



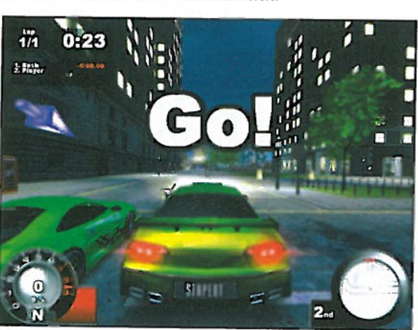
TAXI 3: EXTREME RUSH

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Team6 Games
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 750 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Derecha: Cursor derecha • **Izquierda:** Cursor izquierda
Turbo: Ctrl (izquierda)
Freno de mano: Barra espaciadora

Otra ración de carreras urbanas con coches tuneados. Esta vez el escenario es la ciudad de Londres. En esta demo participas en una competición con varios coches, un duelo de velocidad y una carrera con puntos de paso por toda la ciudad. Para llegar a esta última, tendrás que acumular dinero ganando las otras dos. En el duelo de velocidad, el cambio de marcha es manual.



ELITE WARRIORS: VIETNAM

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Nfusion
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 866 MHz, 256 MB de RAM, 700 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón dcho. del ratón
Saltar: Barra espaciadora

Un juego basado en testimonios de veteranos y archivos hasta hace poco confidenciales de la guerra de Vietnam. La misión empieza con una charla a la que debes prestar atención antes de formar tu equipo. Una vez en la selva, te faltarán ojos para ver de dónde vienen los disparos. También podrás configurar algunos parámetros de la misión, como la climatología o la hora del día.



Y ADEMÁS

Si con las demos no tienes suficiente, puedes echarle un vistazo al surtido de mods que incluimos en nuestra sección de Extras. Allí también encontrarás el editor de escenarios para *Splinter Cell: Chaos Theory*. Una vez descomprimido en el disco duro, abre la carpeta de sistema que encontrarás dentro del directorio VSMapEditor. Allí darás con el ejecutable del editor (Ej: C:\SC Chaos Theory Editor Mapas\VSMapEditor_Program\System\ChaosTheory_Editor.exe). Te aconsejamos que crees un acceso directo en tu escritorio. Te facilitará la existencia.

En el apartado de utilidades, hemos incluido los controladores de nVidia y ATI para sistemas operativos anteriores a Windows XP, así que ya no hay excusa para que según qué juegos no vayan fluidos. Si no lo consigues de esta manera, a lo mejor deberías cambiar de sistema operativo. Pero no seremos nosotros quienes te invitemos a que ayudes a hacer bajar las acciones de Microsoft.

Por último, no olvides echar un vistazo a la nueva sección de demos para móviles si tienes un Nokia de la serie 60. Este mes incluimos tres demos compatibles con esta gama: *Poyo Adventures*, *Sabotage* y *Rescue Force*.

Carátula original de **LIONHEART**





Disfruta de lo último para tu móvil o regálaselo a tus amigos!!



Imágenes



* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible
Envía un SMS al 7372 con la clave FOTO84 y el código de la imagen. ej. SMS: FOTO84 35484. También en el 806 416 947

estáticas
























35484	36170	35499	35492	35485
36981	37177	37172	41490	37030
36340	36330	36897	37131	37132
35424	35423	35502	35535	35495
36491	35493	36155	35538	35028

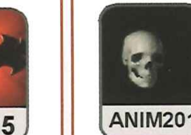
animadas























ANIM184	37242	37501	ANIM116	ANIM203	39936	ANIM204
37382	41806	40352	ANIM185	ANIM198	ANIM197	42026
ANIM187	39039	42025	DANCE	ANIM193	42092	41999
ANIM201	ANIM194	ANIM186	40062	37243	39930	37187
37433	37270	37399	ANIM119	ANIM120	41772	ANIM108

Polifónicas

1. Comprueba que tu móvil es compatible
2. Envía un sms al 7372 con la clave POLi84 (espacio) y el código

EJ: POLi84 85103

>>TAMBIÉN LLAMANDO AL: 806 41 69 47

TOP		POP-ROCK	
85103	Baila morena	84928	Thunderbirds
85161	Perdoname	84927	Girls
85069	Antes muerta que sencilla	84926	Despre tine
84826	Dale don dale	84925	First of the gang to die
84997	Valio la pena	84924	How come
85119	Buscate un hombre...	84923	Happy ending
85150	La gata (palante)	84922	Sick and tired
84993	Precisamente ahora	84890	All together now 2004
85148	Quiero ser tu sueño	84886	Ding dong song
85113	Dile	84891	Laura
NOVEDADES		84885	Sunny
85637	Crafty	84879	Man for all seasons
85636	Holiday	84878	Road trippin
85635	Rich girl	84877	Rape me
85634	Tragicomedia	84876	Lithium
85633	El universo sobre mi	84875	Lady Marmalade
85632	Yo no soy tu marido	84874	Breaking the girl
85631	Miedo	84873	About a girl
85630	Olvidame tu	84553	Hey mama
85629	Gasolina	84204	In the shadows
85628	Culo	83867	In the army now
		83662	Crazy in love
		83584	Bring me to life
		80726	No woman no cry
		80293	Its my life
		80062	In The End

ESPAÑOLAS		CINE-TELEVISIÓN	
84826	Dale don dale	80096	Pulp Fiction
84267	Buleria	80131	Buffy Cazavampiros
84216	La costa del silencio	80108	Benny Hill
82380	Dame Veneno	80044	Rocky
84791	La rueca	80125	Mortal Kombat
84918	Camina y ven	84692	Rasca y Pica
82886	Ni más, ni menos	84207	El Padrino
82247	Cannabis	84759	Gladiator
82364	Chiquilla	84437	Shin Chan
84996	Ella	83834	La abeja maya
84744	Malo	80174	Expediente X
84090	Tengo	80074	El equipo A
83796	La madre de Jose	84433	Nos vamos a la cama
84734	Insoportable	80065	Friends
84426	Abre tu mente	80048	El coche fantastico

>> SI QUIERES OTRA POLIFÓNICA QUE NO APAREZCA AQUÍ ENVÍA POLi84 (ESPACIO) Y EL NOMBRE DEL CANTANTE O EL TÍTULO AL 7372

Las ilustraciones de Carlos Díez








41367	41364	41382	41375	41381	41380

especial Día de la Madre



40634	40640	37434

Sonidos Reales

Envía un sms al 7372 con la clave POLi84 (espacio) y el código

cristal	Cristal que se rompe
77118	Tirando de la cadena del vater
77041	Explosión 2
77038	Pistola 9 mm
77037	Trueno
77036	Tormenta
77034	Puerta que se cierra
77031	liquido
77028	Electricidad
77021	Burbujas
77020	Explosión

EJ.: POLi84 CRISTAL

Imitaciones

FINSTRO PECADOR

Envía un sms al 7372 con la clave POLi84 (espacio) y el código

EJ.: POLi84 77149

77149	Chiquito · Te llama chiquito de la calzada
77143	Chiquito · Descuelga cobarde
77452	Pedro Reyes · Po favó coge el telefono
77440	Barragan · Churrupailla o ñogo ñogo?
77431	Tamara · Me parece patetico...
77427	Rambo · Cucurrucu coge el telefono
77425	Papuchi · raro raro raro rarisisimo
77422	Papuchi · Te llama una tia cojonudisisima
77420	Luis Moya · Trata de arrancarlo Carlos
77417	La pantoja de Puerto Rico · Descuelga...
77414	Pocholo · Nos vamos de fiesta
77411	Carrascal · Descuelga y te regalo una...
77409	Juanma la casa de tu vida · Descuelga...
77407	Risitas · Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77406	Bustamante · Descuelga joder hazlo por mi
77403	Pepe Navarro · Quieren que Sarda coja el...

Cambia los iconos de tu móvil

Cambia los iconos de tu móvil enviando un SMS al 7372 con la clave TEMA18 <espacio> y el código del ICONO





Motos	2607
duende	2120
Tuning	2252
Aviones	2809
Caribe	2805
Flores	2594
Calaveras	2250
Chicas manga sexy	2200
Tuning	2252
Viaje Espacial	2121
Chicos sexy	2119

EJ. TEMA18 2607



SGAER/MV& 513/00/9019

POLIFONICAS Y BUSCATONOS (7372:3SMS) PRECIO €1,20+IVA. ALCATEL 531, 535, 715, 735, 735I, 756, LG B3100, G3100, G4010, G4050, G5300I, G5310, G5400, G5410, G7020, G7030, G7050, G7070, G7110, G7120, G8000, MOTOROLA C385, C450, C550, C650, MPX200, T720, T720I, V220, V300, V400, V500, V525, V600, NOKIA 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510I, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610I, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250I, 7600, 7610, 7650, 7700, 8910I, N-GAGE, N-GAGEQD, PANASONIC G50, G51E, G51M, G60, G70, GD67, GD87, X300, X60, X70, PHILIPS 550, SAGEM MY-V55, MY-V65, MYX-2, MYX-5, MYX-6, MYX3-2, SAMSUNG C100, D700, I500, I700, P705, S300, SGH-E700, SGH-E710, SGH-N620, SGH-S100, SGH-S500, SGH-T100, SGH-T400, SGH-V200, SGH-X600, X100, X400, Z105, SHARP GX10, GX15, GX20, GX30, SIEMENS A57, A60, C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, M65, MC60, S55, SL55, ST60, SX1, U10, U15, SONYERICSSON K700I, P800, P900, T610, T618, T630, Z1010, Z200, Z600 IMÁGENES ESTÁTICAS E ILUSTRACIONES (7372: 3SMS) PRECIO €1,20+IVA. ALCATEL 332, 531, 535, 715, 735, 735I, 756, LG G3100, G4050, G5300I, G5310, G5400, G5410, G7020, G7030, G7050, G7070, G7110, G7120, G8000, MOTOROLA A830, C370, C385, C450, C550, C650, E380, E390, MPX200, T720, T720I, V220, V300, V400, V500, V525, V600, NOKIA 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510I, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610I, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250I, 7600, 7610, 7650, 7700, 8910I, N-GAGE, N-GAGEQD, PANASONIC G50, G51E, G51M, G60, G70, GD67, GD87, X300, X60, X70, PHILIPS 350, 355, 530, 550, 822, 825, P535, SAGEM MY-V55, MY-V65, MY-V75, MY-X7, MYX-2, MYX-5, MYX-6, MYX3-2, SAMSUNG C100, D700, I500, I700, P705, S300, SGH-E700, SGH-E710, SGH-S100, SGH-S500, SGH-T400, SGH-V200, SGH-X600, X100, X400, Z105, SHARP GX10, GX15, GX20, GX30, SIEMENS A60, C60, C62, C65, CF62, CX65, M46, M65, MC60, S55, SL55, ST55, ST60, SX1, U10, U15, SONYERICSSON K700I, P800, T618, T68, T68I, Z1010, Z200 ANIMACION (7372:3SMS) PRECIO €1,20+IVA. ALCATEL 332, 531, 535, 715, 735, 735I, 756, LG G3100, G4050, G5300I, G5310, G5400, G5410, G7020, G7030, G7050, G7070, G7110, G7120, G8000, MOTOROLA C385, C550, C650, MPX200, V220, NOKIA 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510I, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610I, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250I, 7600, 7610, 7650, 7700, 8910I, N-GAGE, N-GAGEQD, PANASONIC G50, G51E, G51M, G60, G70, GD67, GD87, X300, X60, X70, PHILIPS 350, 355, 530, 550, 822, 825, P535, SAGEM MYX-2, MYX-5, MYX-6, MYX3-2, SAMSUNG C100, D700, I500, I700, P705, S300, SGH-E700, SGH-E710, SGH-S100, SGH-S500, SGH-T400, SGH-V200, SGH-X600, X100, X400, Z105, SHARP GX10, GX15, GX20, GX30, SIEMENS C62, CF62, CX65, M46, M65, S55, SL55, ST60, SX1, U10, U15, SONYERICSSON K700I, P800, T618, T68, T68I, Z1010, Z200 · 806. PRECIO MÁX/MIN €1,09 R.F. €1,357 R.M. APDO. CORREOS 36.442 - 28080 MADRID. MAYORES DE 18 AÑOS. · CAMBIA LOS ICONOS DE TU MÓVIL (7372:4SMS) PRECIO €1,20+IVA. NOKIA: 3220, 6170, 6260, 6600, 6630, 6670, 7260, 7270,7280, 7610. MOTOROLA: C385, V180, V220, V300, V500, V525, V600 SIEMENS: C65, CX65, M65, S65



12+
www.pegi.info
Descubre todos los detalles en www.fxplanet.com
PC GAMER
BEST 2004
ROLEPLAYING GAME
EL MEJOR JUEGO DE ROL DEL AÑO ALCANZA EL NIVEL PREMIUM.
PC DVD
FX
LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
SACRED
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
Enemigos inmensos que llenan la pantalla de tu ordenador, seres mitológicos, animales salvajes... Emplea la fuerza del acero en combates cuerpo a cuerpo o a lomos de tu caballo Aprende a dominar el arte de la magia Hazte merecedor del Arma Sagrada y enfréntate al ejército de las tinieblas Y si tienes conexión ADSL podrás desafiar a jugadores de toda España.
SACRED 1.8 ON-LINE
PC DVD ROM
La edición en DVD-ROM incluye Sacred Plus, con nuevos escenarios y enemigos, y todas las novedades de la versión 1.8.3 de Sacred On-line.
9'95€
FX PREMIUM